

8822816

КНИГА II.

Въ первой книгѣ мы видѣли начала, перевороты и вспомогательныя средства игоръ, а также игры съ дачею впередъ.

Вторая книга заключаетъ: 1-е замѣчательныя положенія игоръ, 2-е окончанія игоръ, 3-е о Матахъ.

ГЛАВА ПЕРВАЯ.

ЗАМѢЧАТЕЛЬНЫЯ ПОЛОЖЕНІЯ ИГОРЬ.

Положенія игорь, представленныя въ этой главѣ, надлежитъ разсматривать какъ задачи, коихъ требуется рѣшеніе. Изученіе оныхъ доставитъ понятіе о средствахъ и пособіяхъ къ выигрышу въ шахматы, а также и навыкъ къ скорому соображенію нѣсколькихъ ходовъ сряду.

Надлежитъ, во первыхъ разставить шашки на тѣхъ мѣстахъ, которыя для нихъ назначены въ послѣдующихъ чертежахъ, потомъ стараться сколько возможно разчислить ударъ совершенно вполнѣ, и прежде нежели мысленно его постигнешь, шашекъ не трогать.

Если, сдѣлавъ нѣсколько ходовъ, замѣтятъ въ своемъ расчетѣ ошибку, то надо поста-

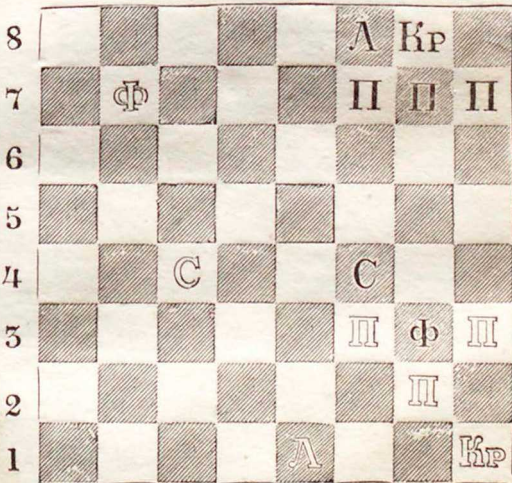
вить шашки въ прежнее положеніе и снова отыскивать рѣшеніе задачи, доколѣ затруднительность — не утомить терпѣнія. Въ этомъ только случаѣ можно посмотрѣть первый ходъ рѣшенія и посредствомъ его стараться отыскать послѣдующіе.

Упражняясь только такимъ образомъ можно сдѣлать успѣхи.

Во всѣхъ положеніяхъ, заключающихся въ этой главѣ, бѣлый имѣетъ первенство хода онъ же даетъ и Матъ.

I.

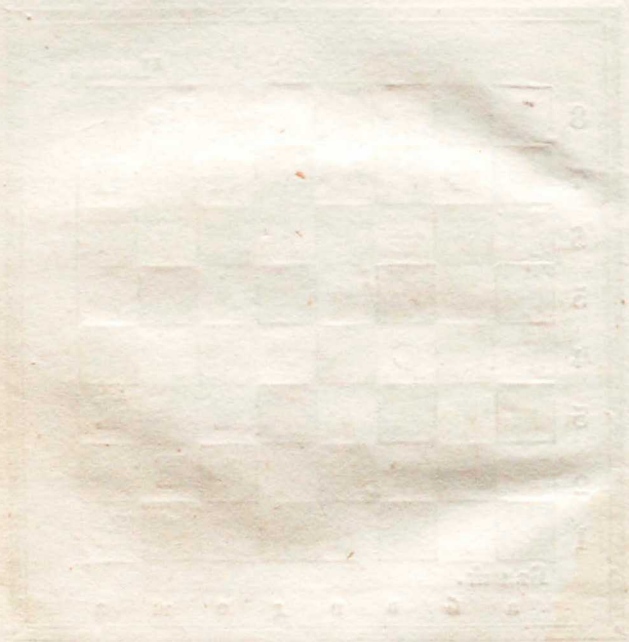
ЧЕРНЫЙ.



БѢЛЫЙ.

а б в г д е ж з

МАТЬ ВЪ ДВА ХОДА.

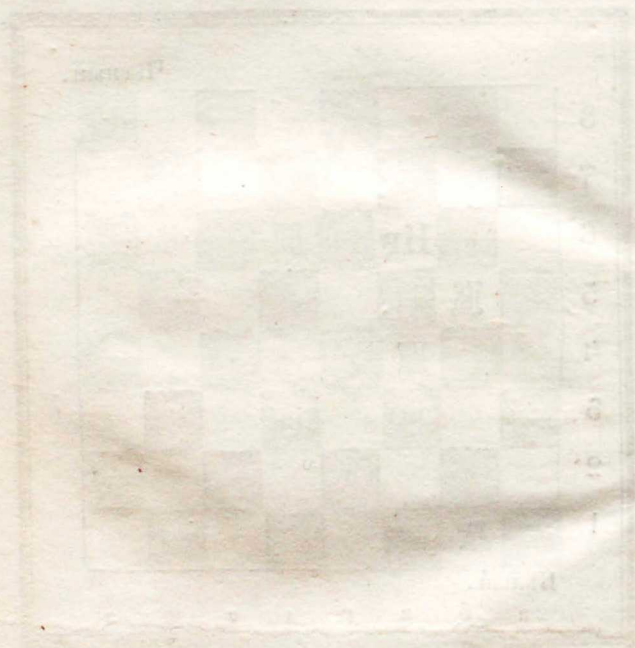


Рыш.

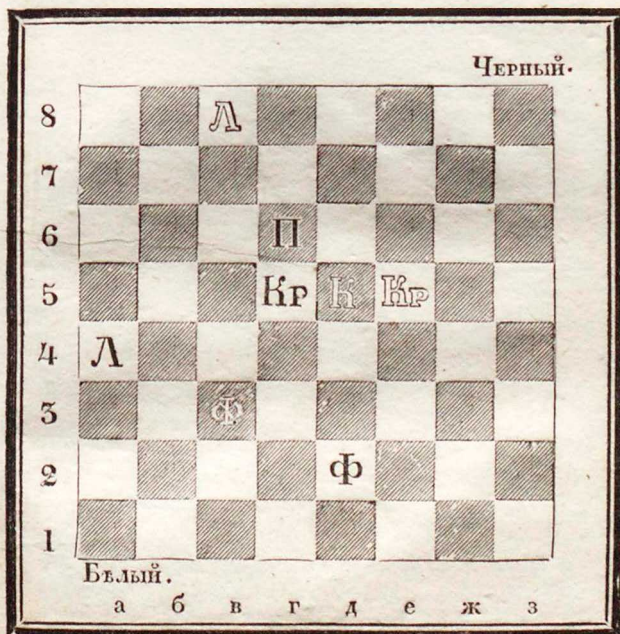
II.



МАТЬ ВЪ ДВА ХОДА.



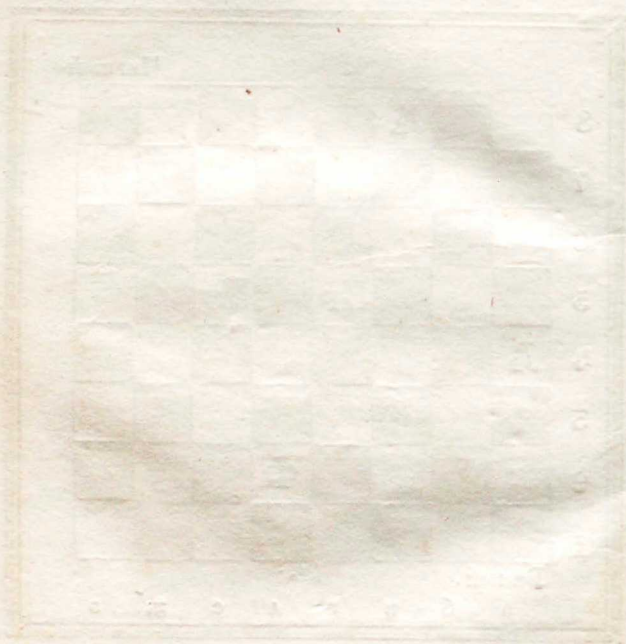
III.



МАТЬ ВЪ ДВА ХОДА.

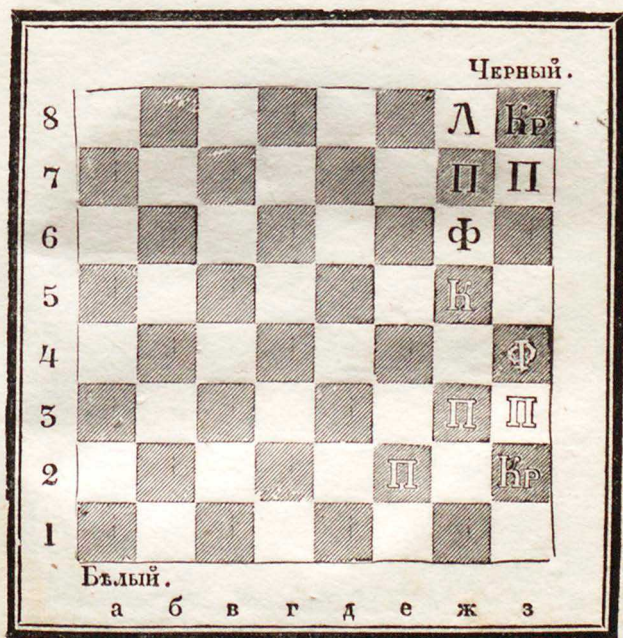
e

III



THE END OF THE WORLD

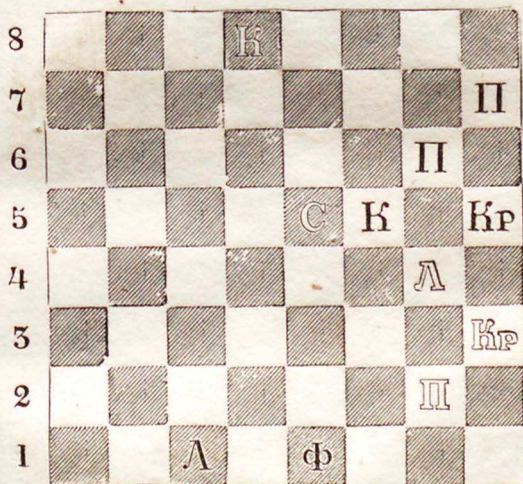
IV.



МАТЬ ВЪ ДВА ХОДА.

V.

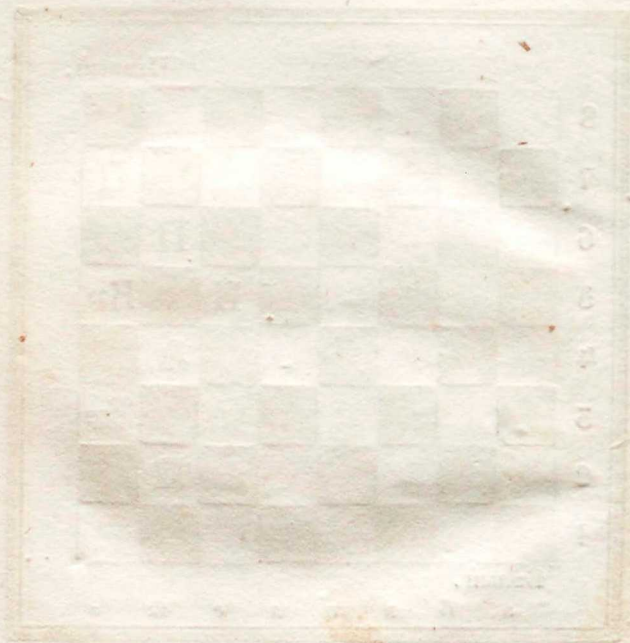
ЧЕРНЫЙ.



БѢЛЫЙ.

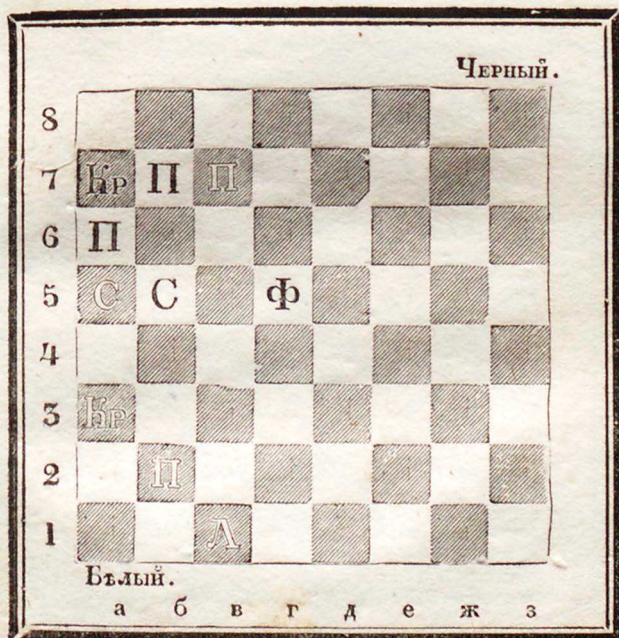
а б в г д е ж з

МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.



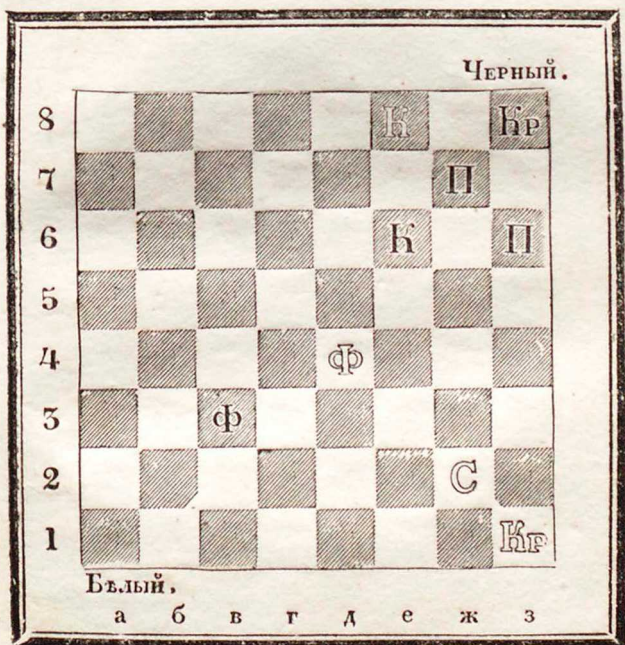
THE END OF THE WORLD

VI.

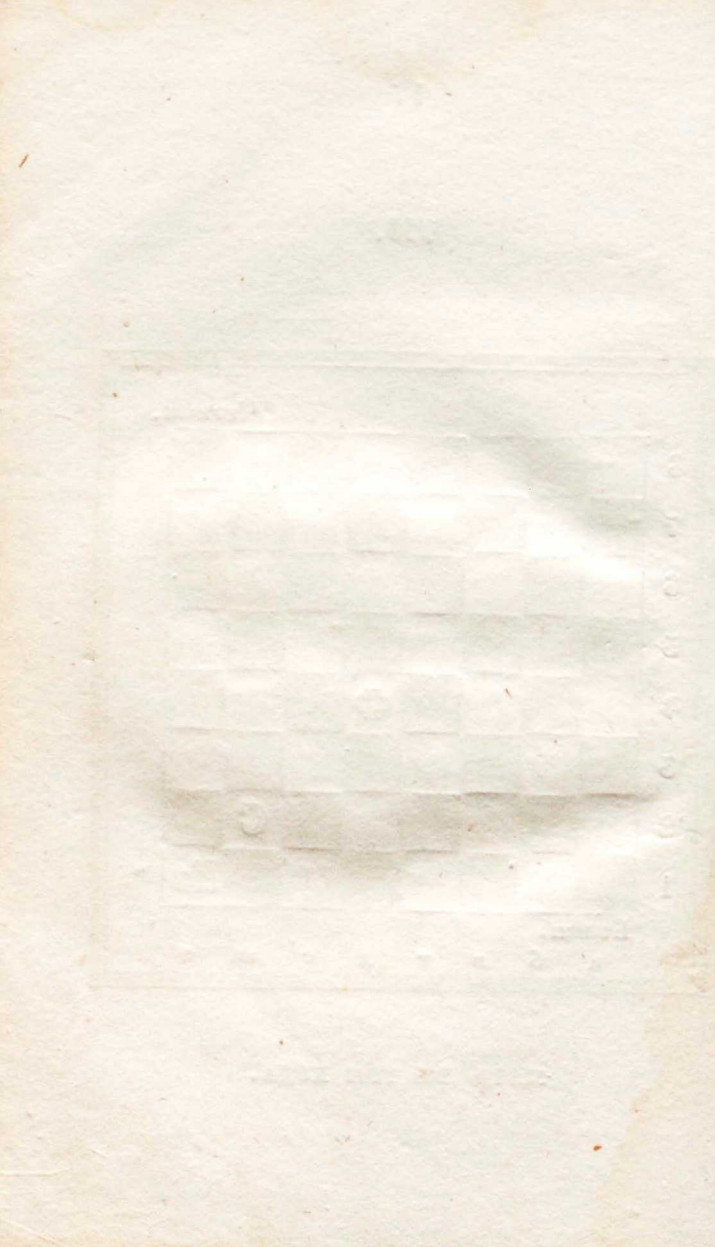


МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.

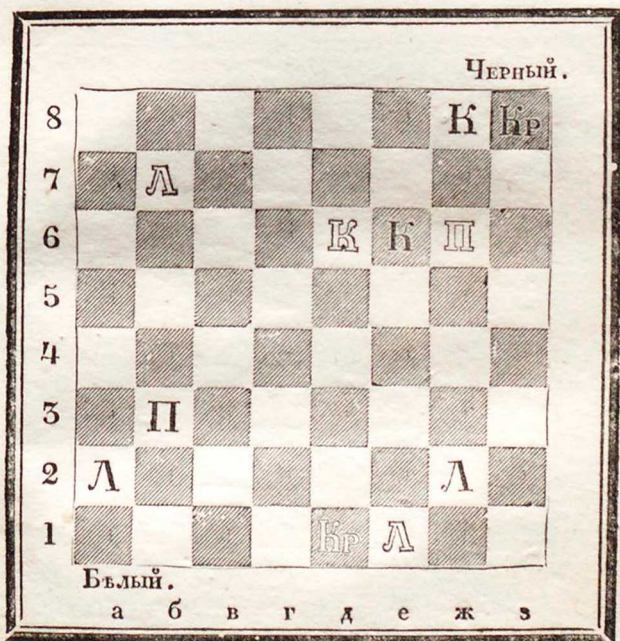
VII.



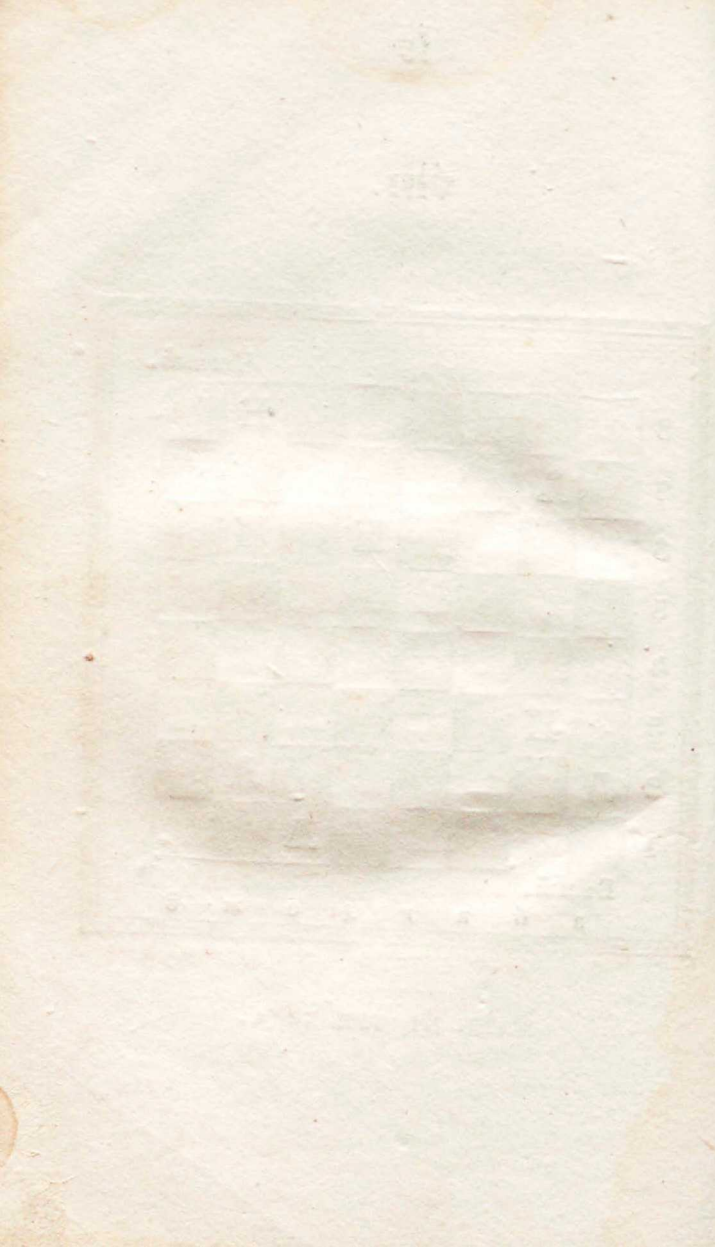
МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.



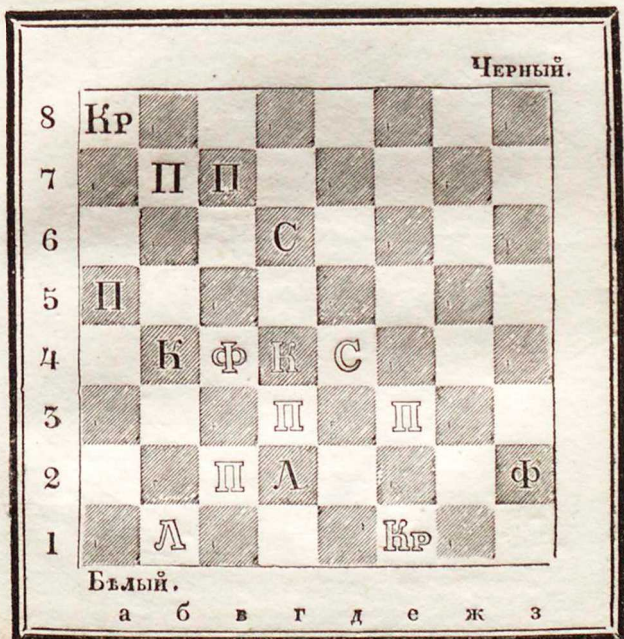
VIII.



МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.

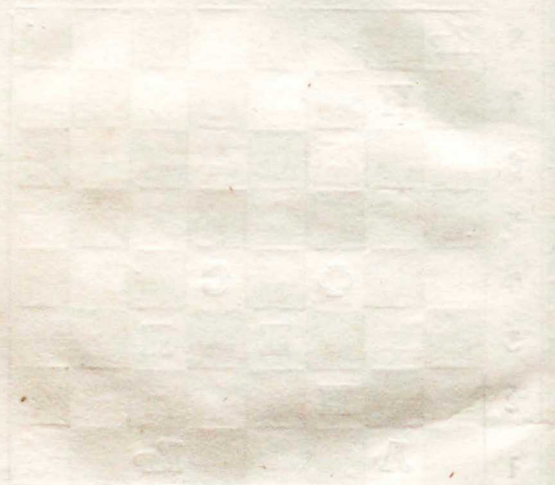


IX.



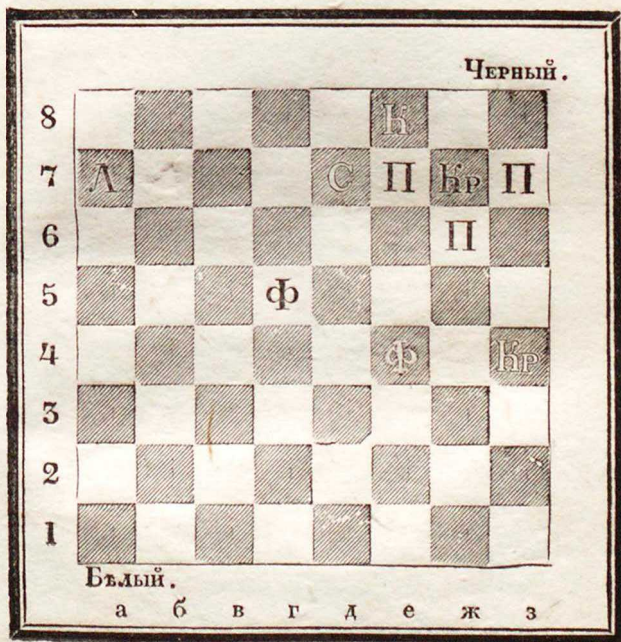
МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.

Amalfi

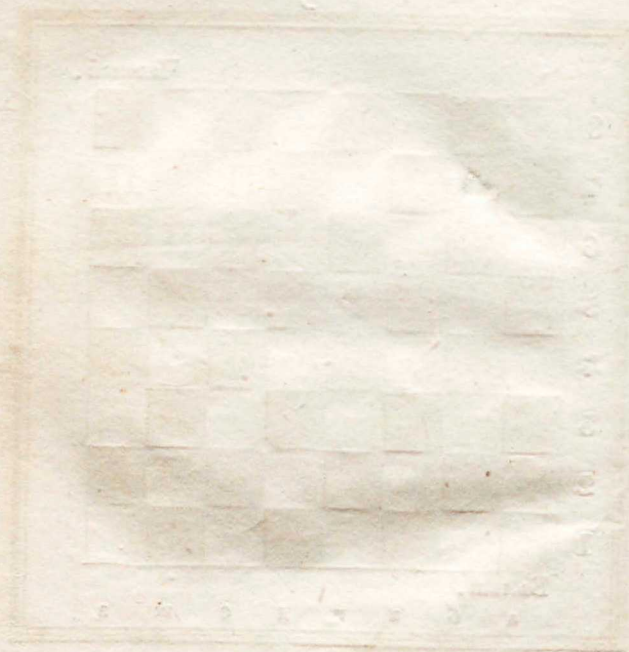


Amalfi

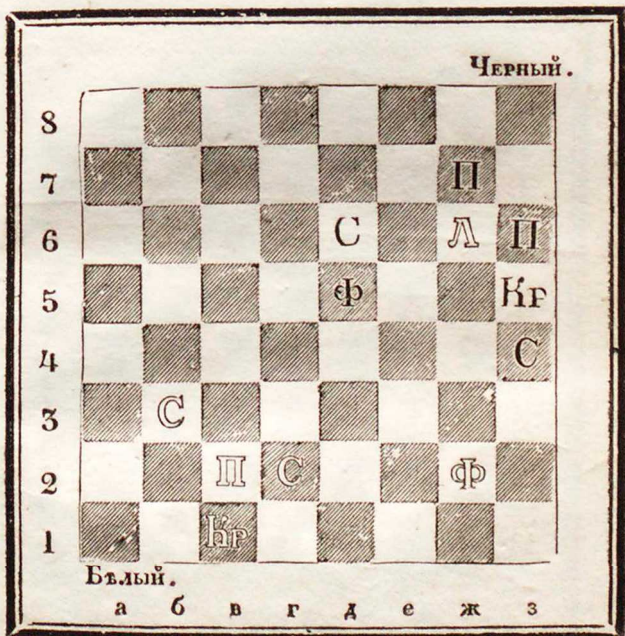
X.



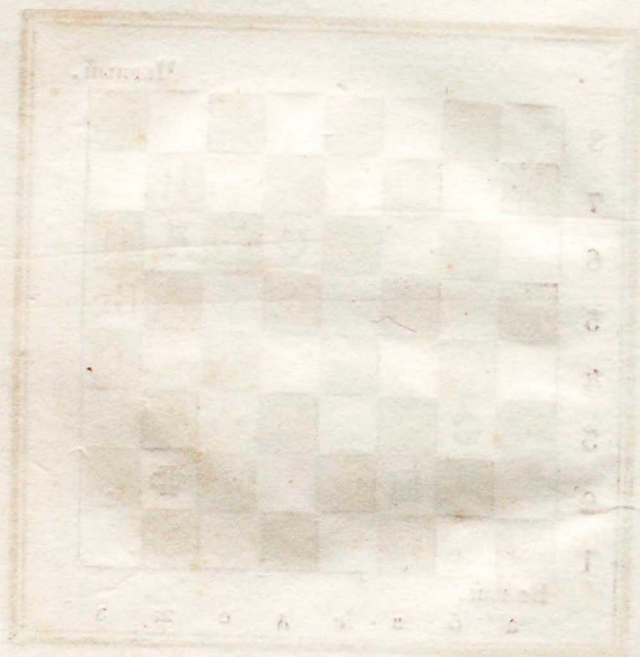
МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.



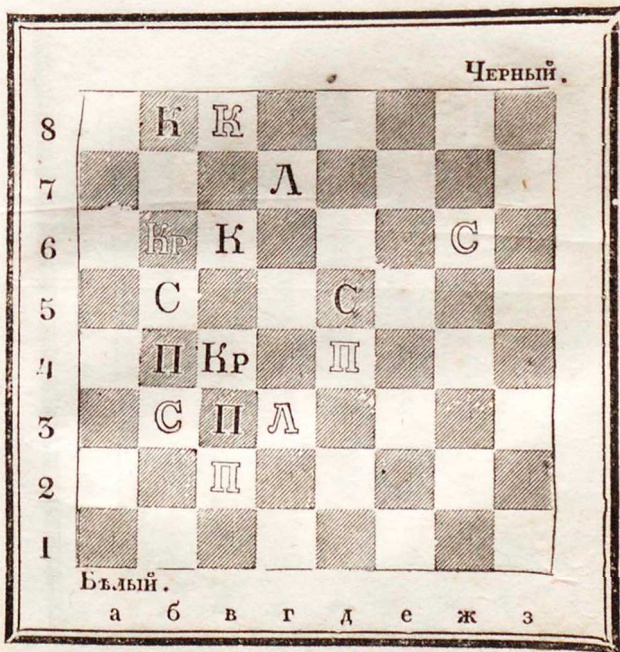
XI.



МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.

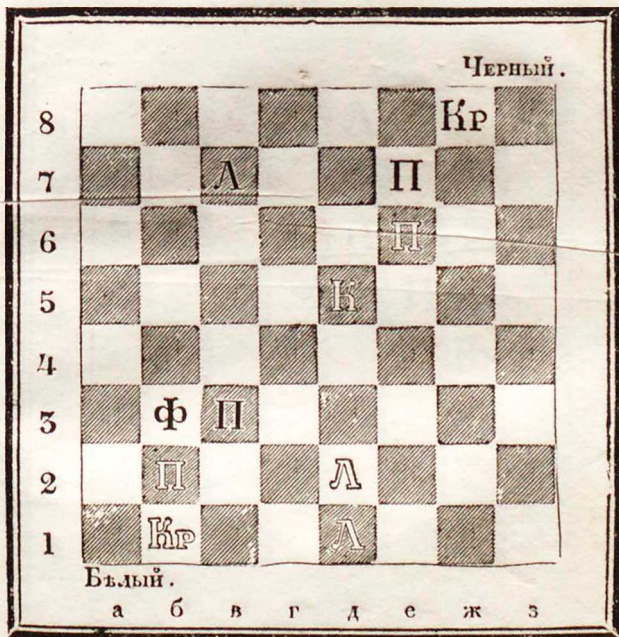


XII.



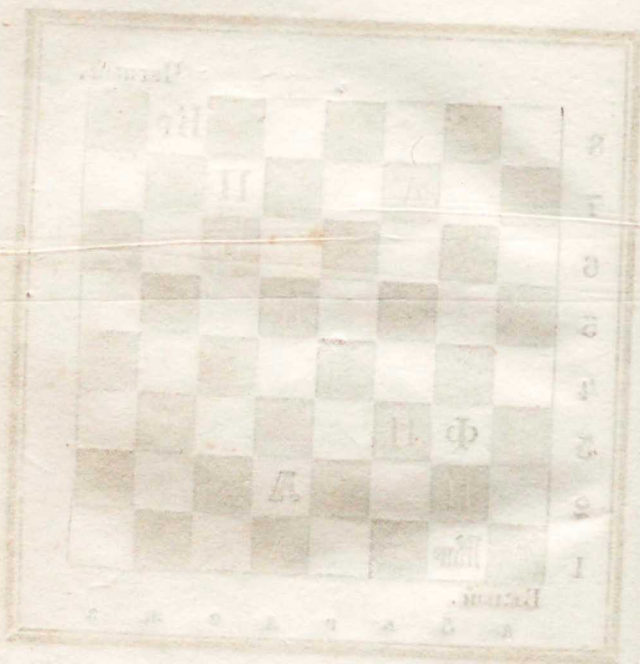
МАТЬ ВЪ ТРИ ХОДА.

XIII.



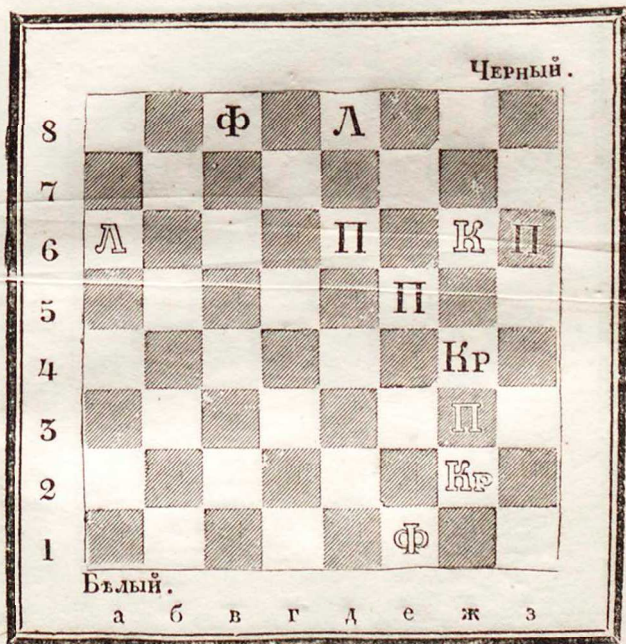
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XIII



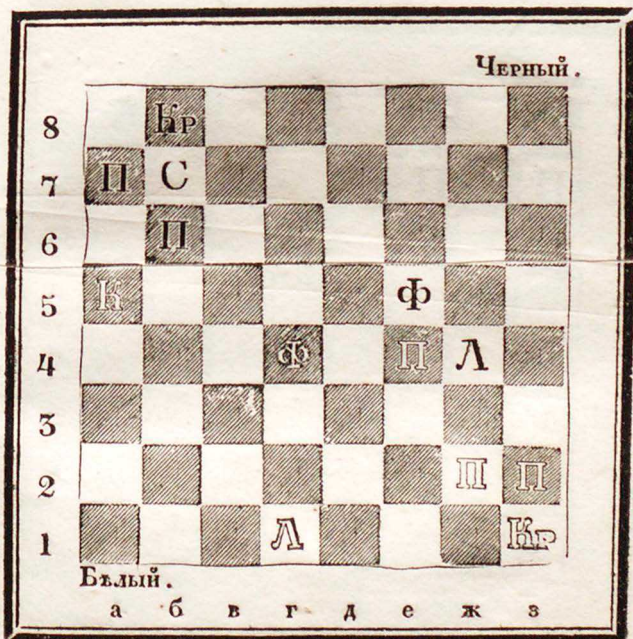
STATE OF NEW YORK

XIV.

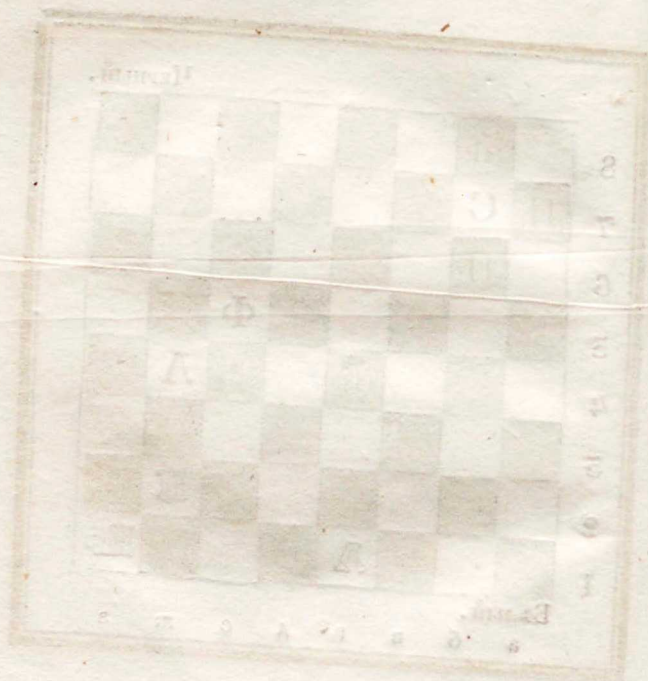


МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

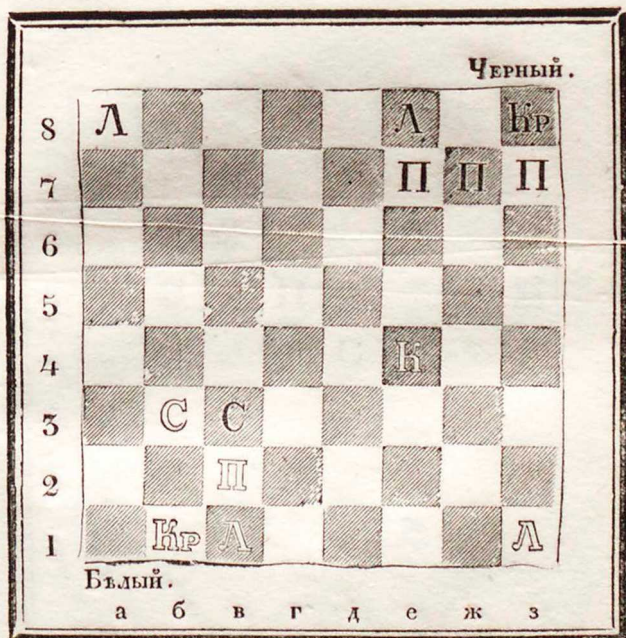
XV.



МАТЪ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

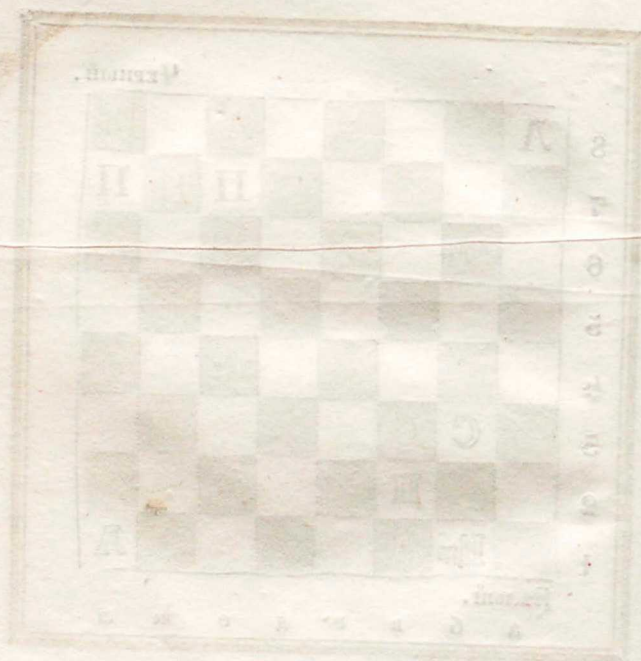


XVI.



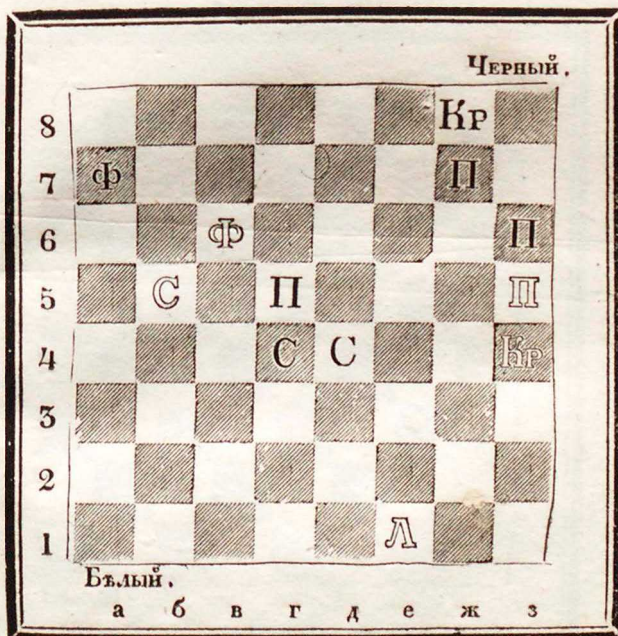
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XL



ИЗДАНИЕ 1911

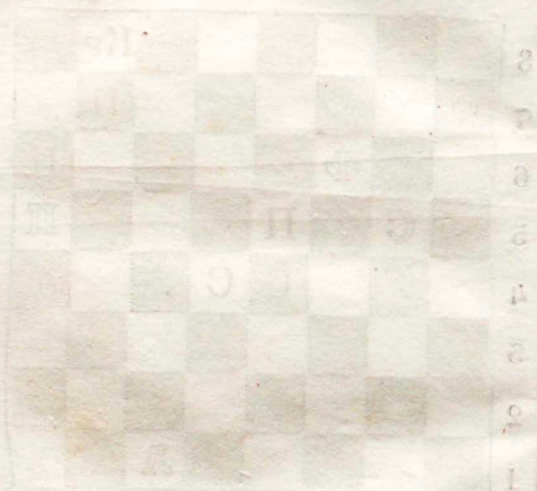
XVII.



МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XVII

Game V

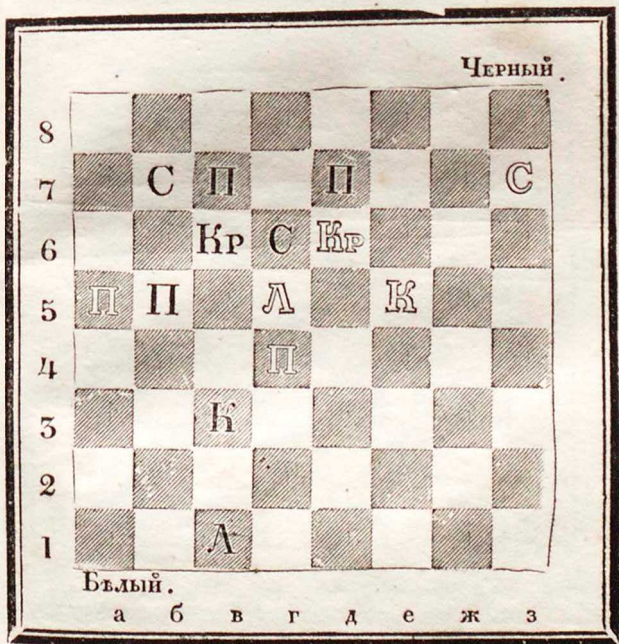


Game VI

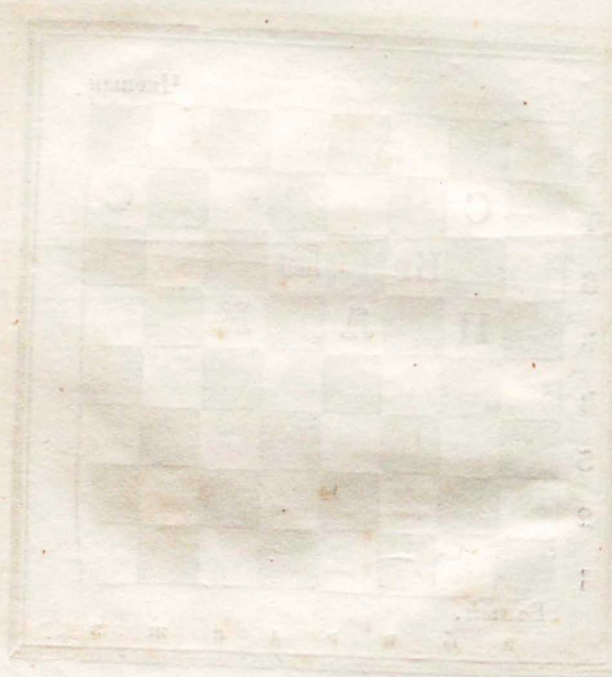
a b c d e f g h

EATP BY EXTENSION 1011

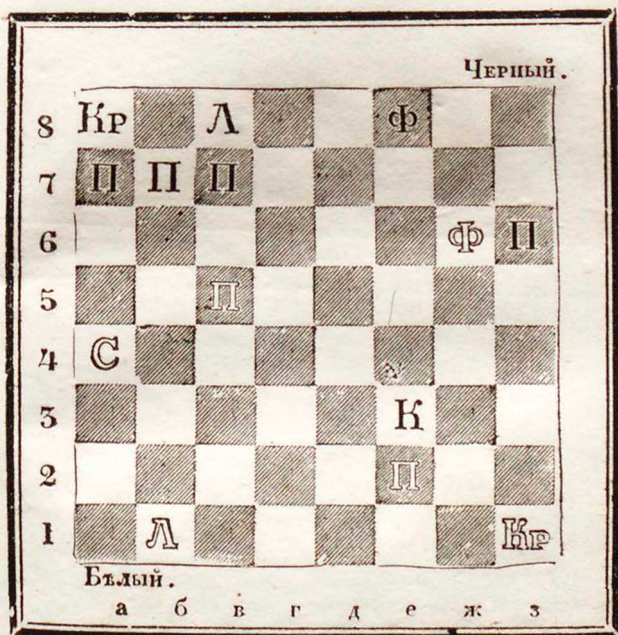
XVIII.



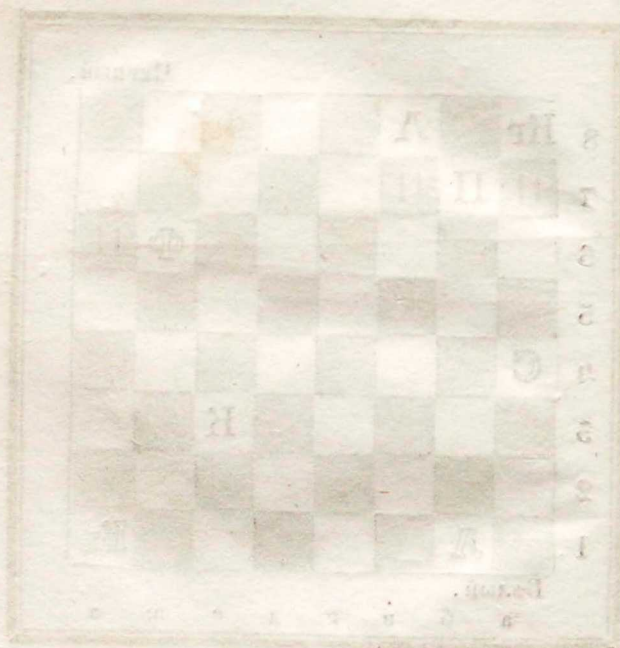
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.



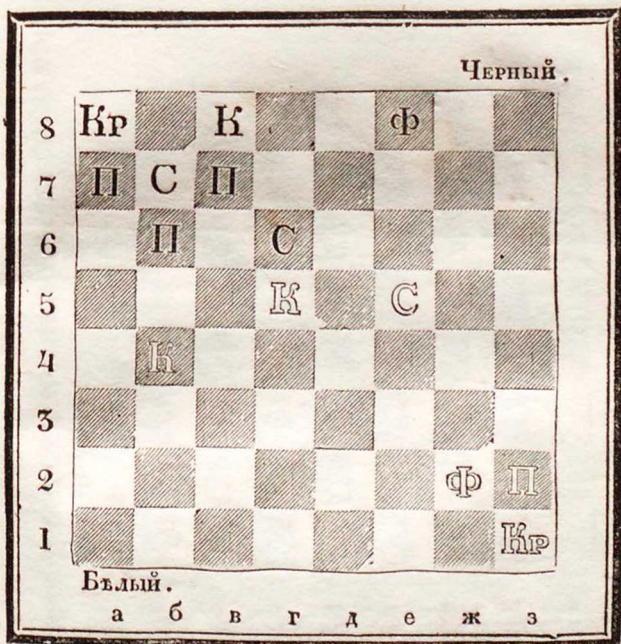
XIX.



МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

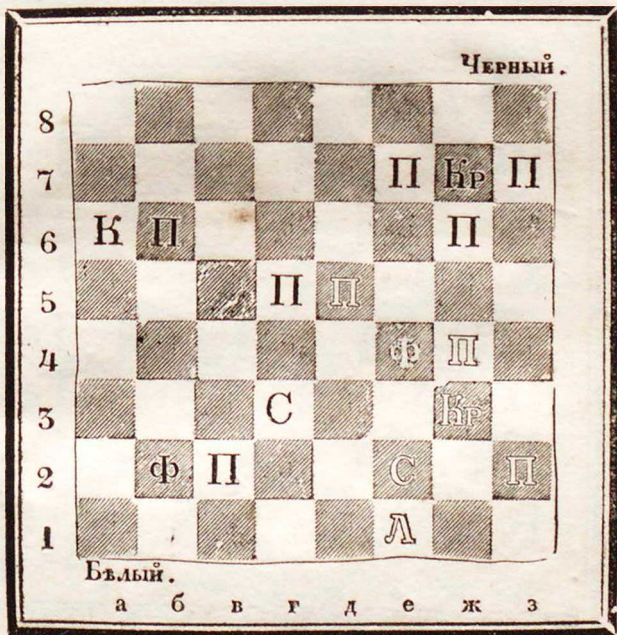


XX.



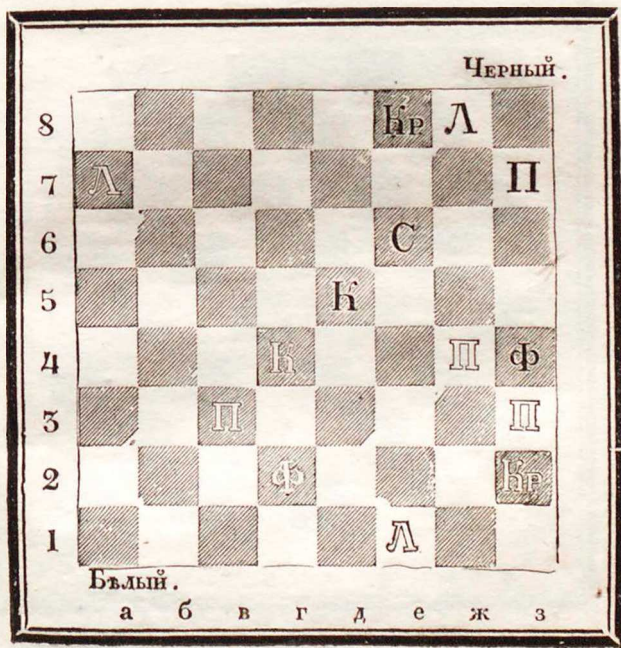
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XXI.



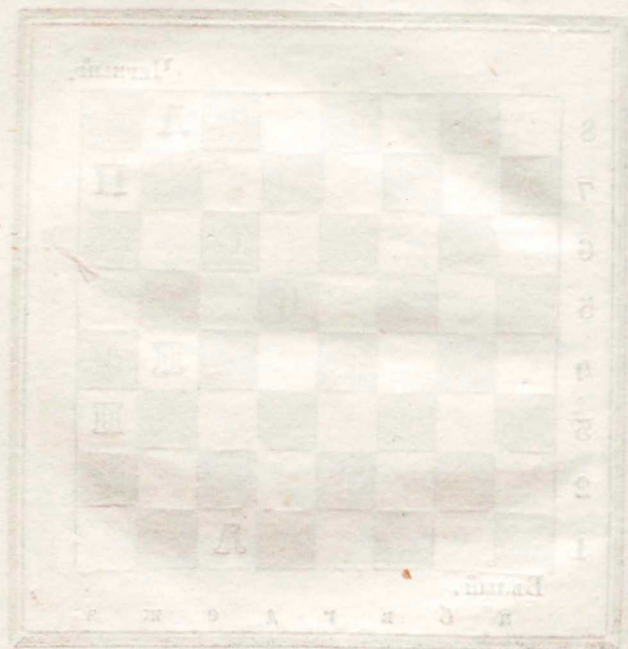
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XXII.



МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

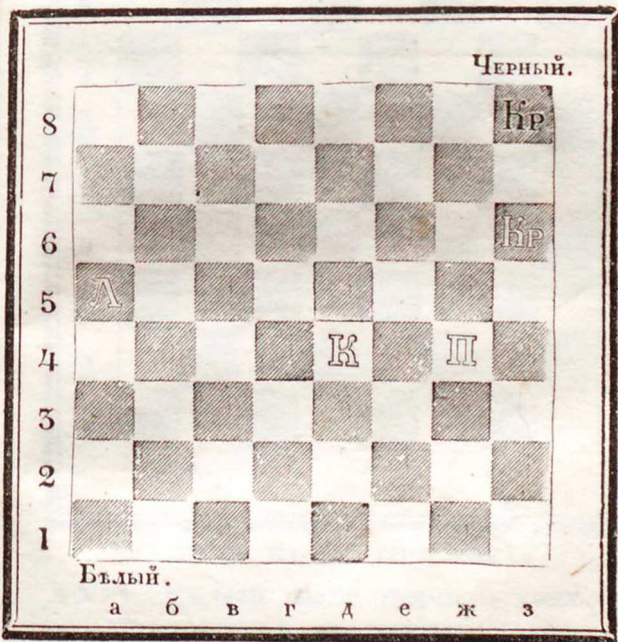
XVII



WATTS & GILBERT 1841

XXIII.

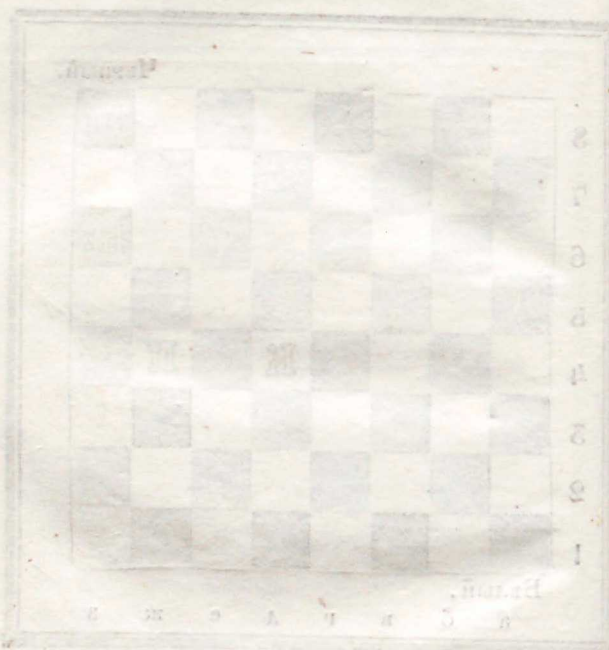
ИЗБРАННАЯ ПЬШКА.



БѢЛЫЙ дѣлаетъ мать пѣшкою въ
ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XVII

HERMAN HERRMANN



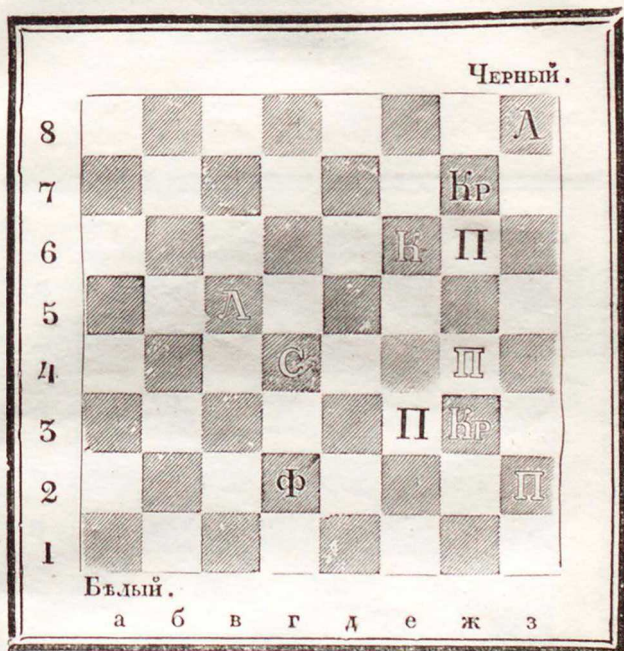
HERMAN HERRMANN

HERMAN HERRMANN

2

HERMAN HERRMANN

XXIV и XXV.



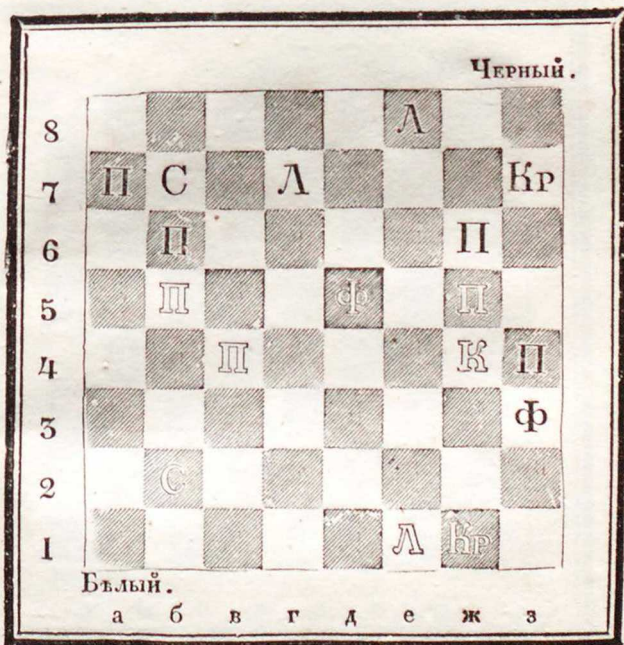
МАТЬ ВЪ ЧЕТЫРЕ ХОДА.

XXIV. БѢЛЫЙ имѣя первый ходъ, дѣ-
лаетъ матъ въ четыре удара.

XXV. Черный имѣя первый ходъ, дѣ-
лаетъ матъ въ четыре удара.

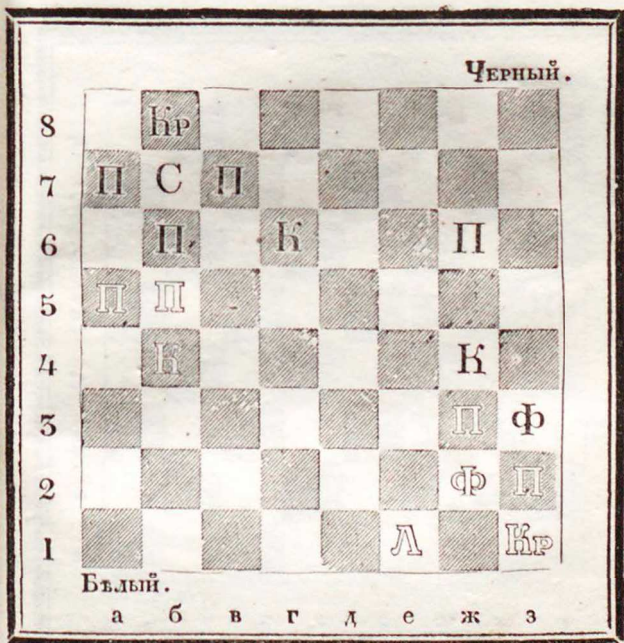
Оба короля будутъ матъ на той же
клеткѣ.

XXVI.



МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXVII.



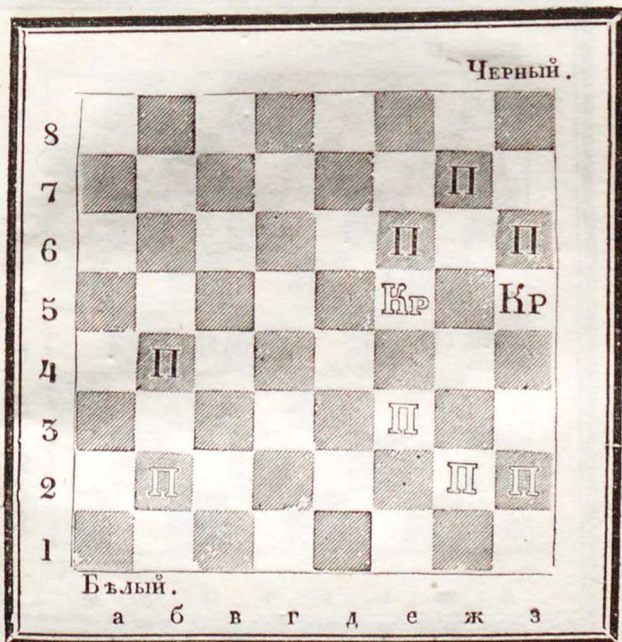
МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XVII



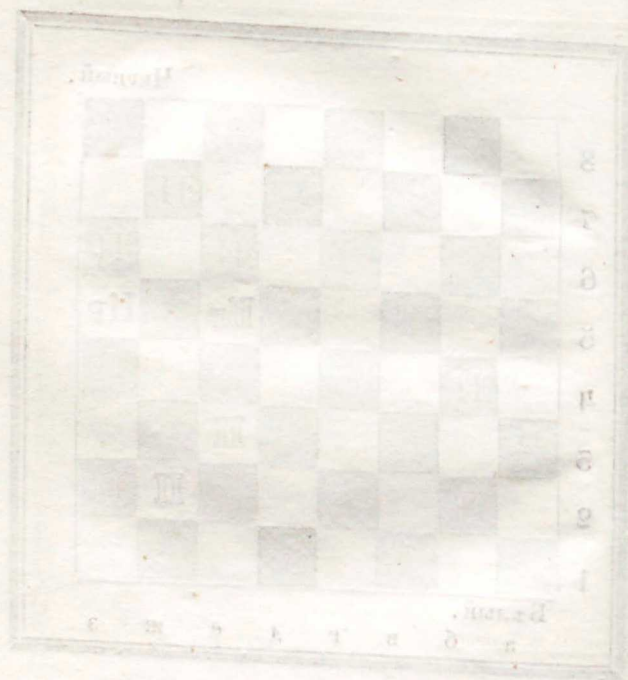
WILLIAM B. WHITE

XXVIII.



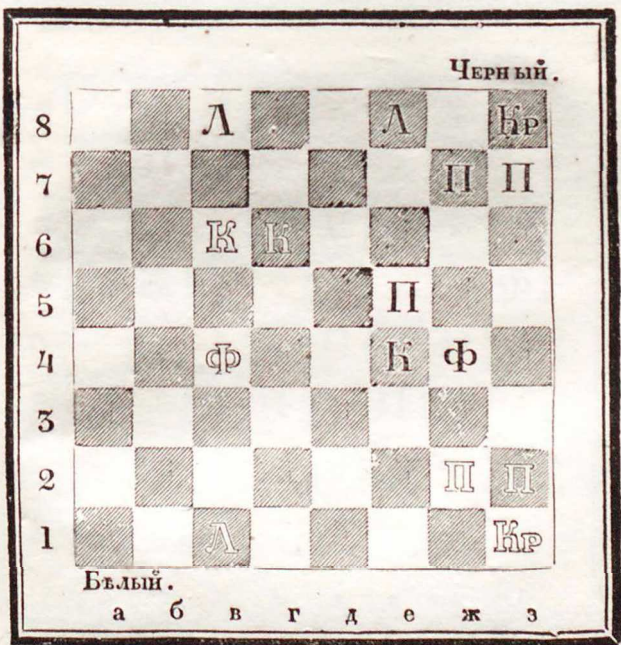
МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXIII.



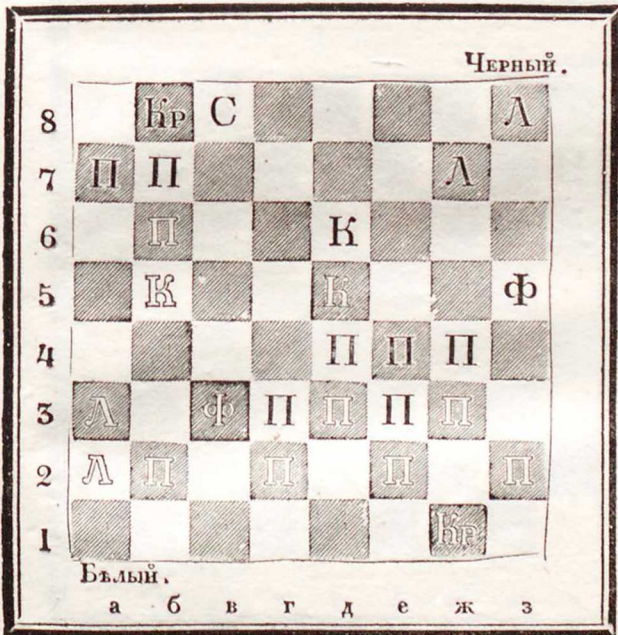
MAY 22 1876

XXIX.



МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXX.



МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXXI.



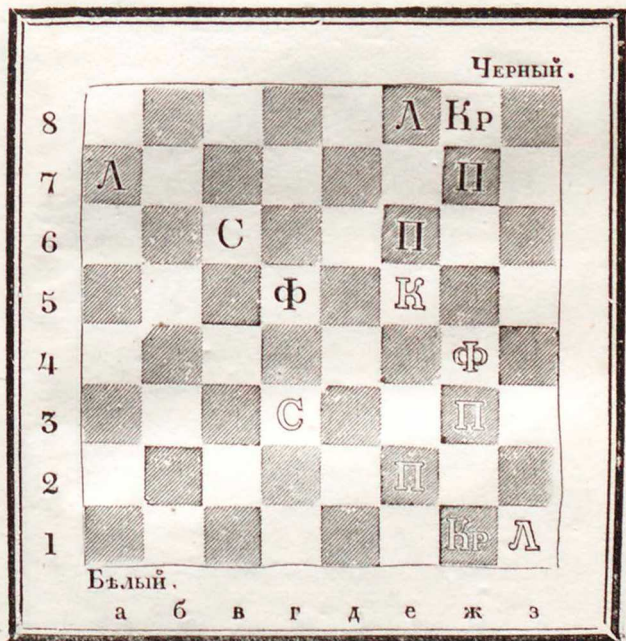
МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXXI.



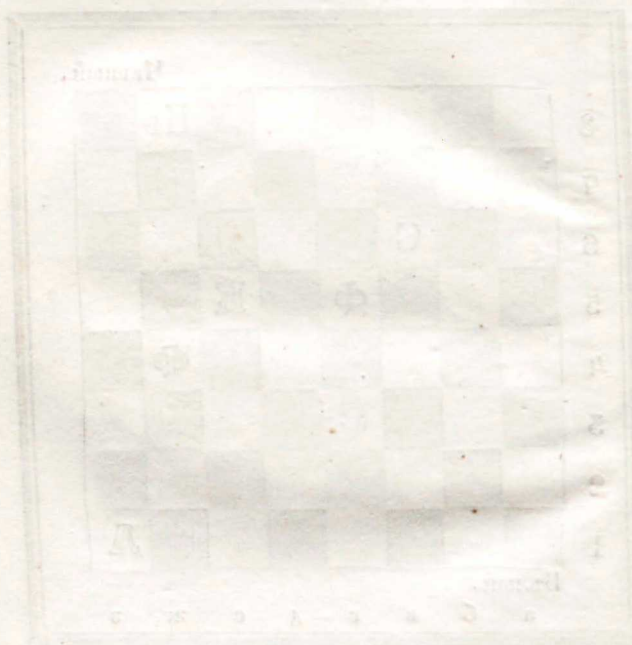
MATP EP MATP XOFORP.

XXXII.



МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXIX



XXIX

XXXIII.



МАТЬ ВЪ ПЯТЬ ХОДОВЪ.

XXVII

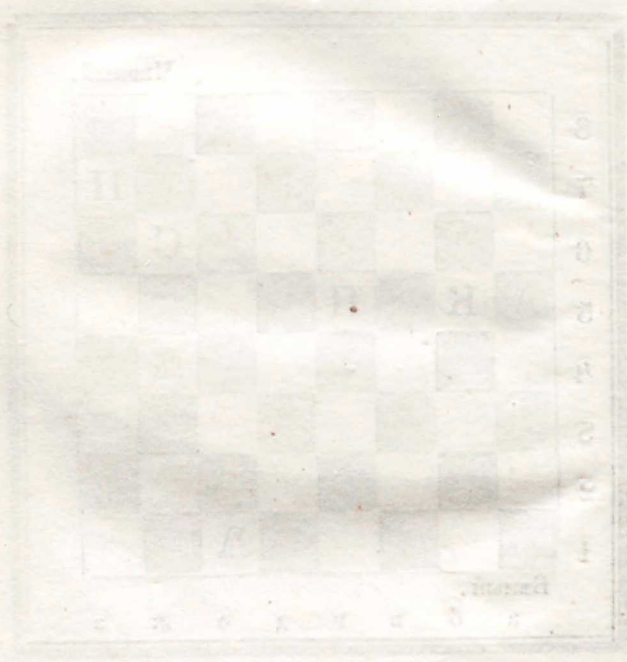
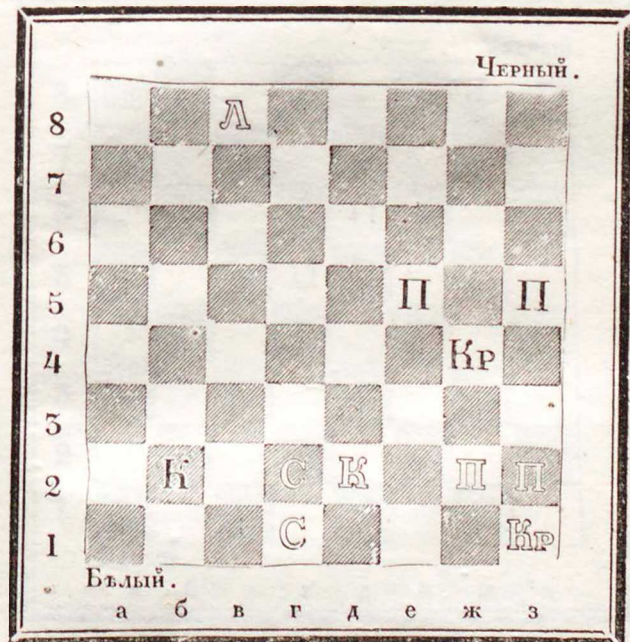


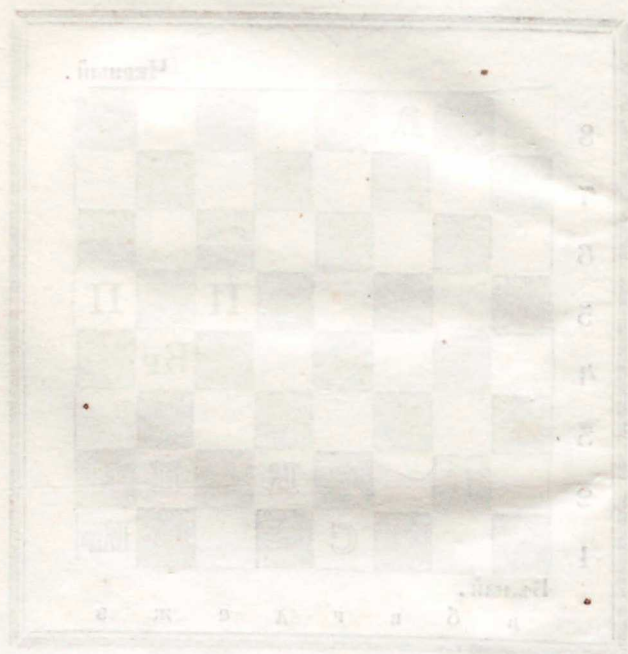
TABLE NO. 1

XXXIV.



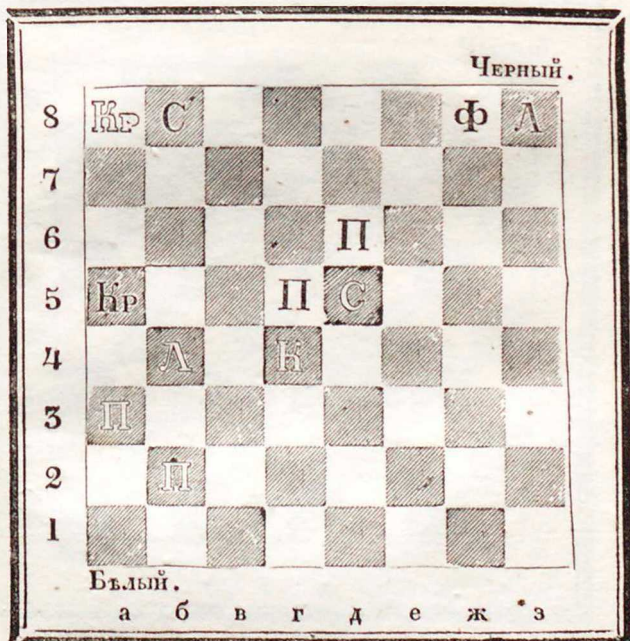
Бѣлый вынуждаетъ чернаго сдѣлать
его матъ въ пять ходовъ.

VIXX



THESE ARE THE RESULTS OF THE
 RESEARCHES OF THE

XXXV.



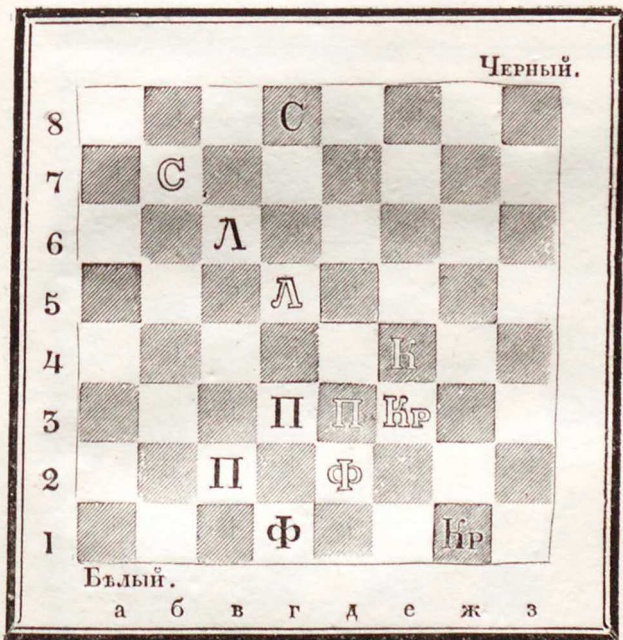
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XVII



MADE BY THE HONORABLE

XXXVI.



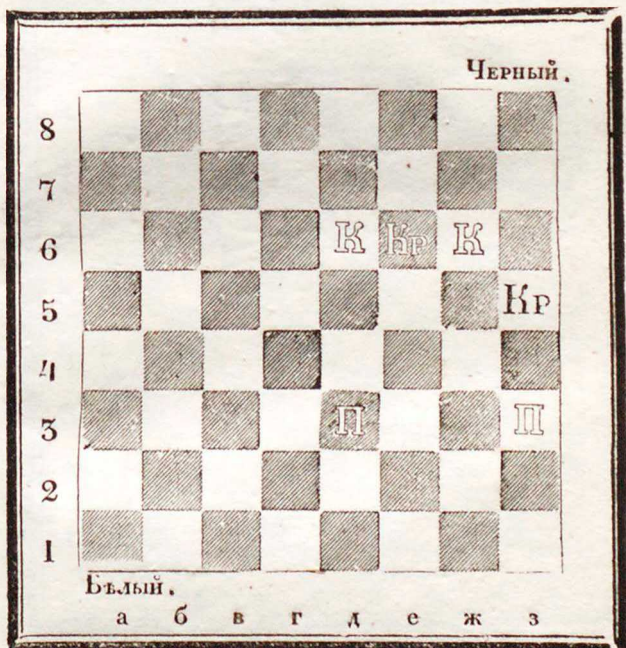
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

KIXIX



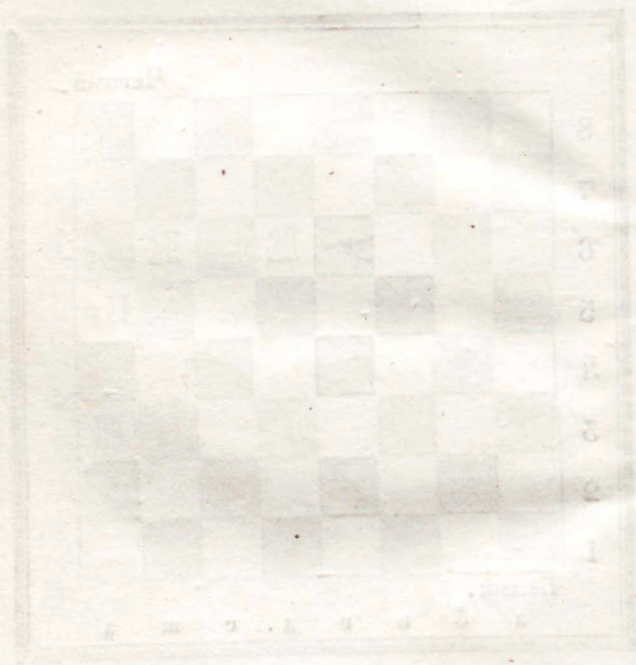
THE END OF THE WORLD

XXXVII.



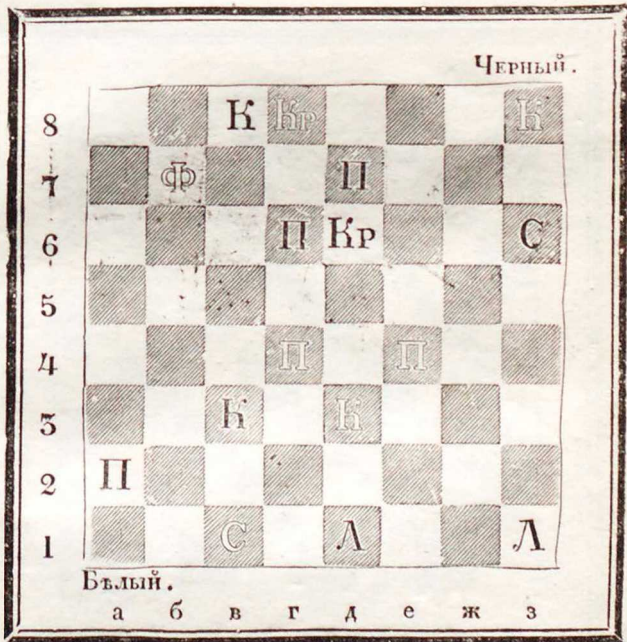
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XXXX



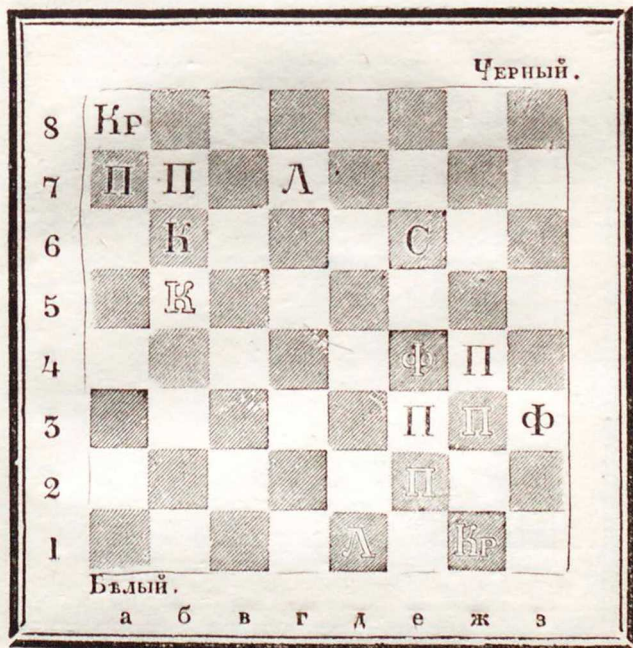
WITH 12 INCHES 10 INCHES

XXXVIII.



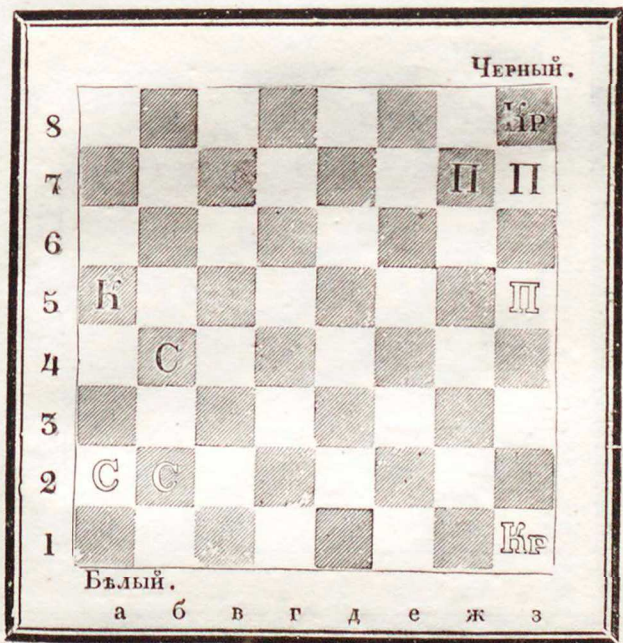
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XXXIX.



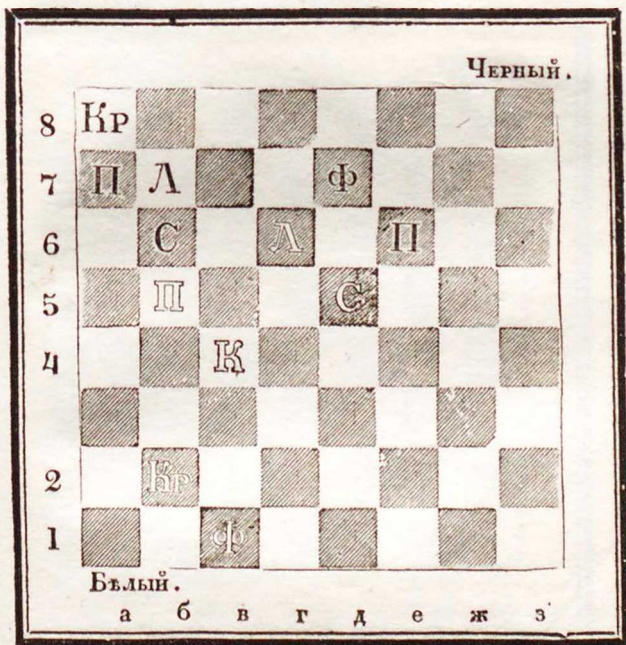
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XL.



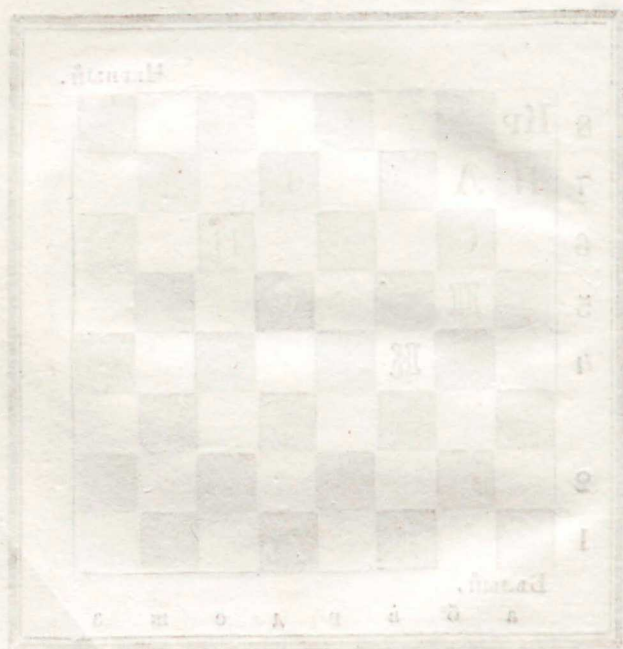
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XII.



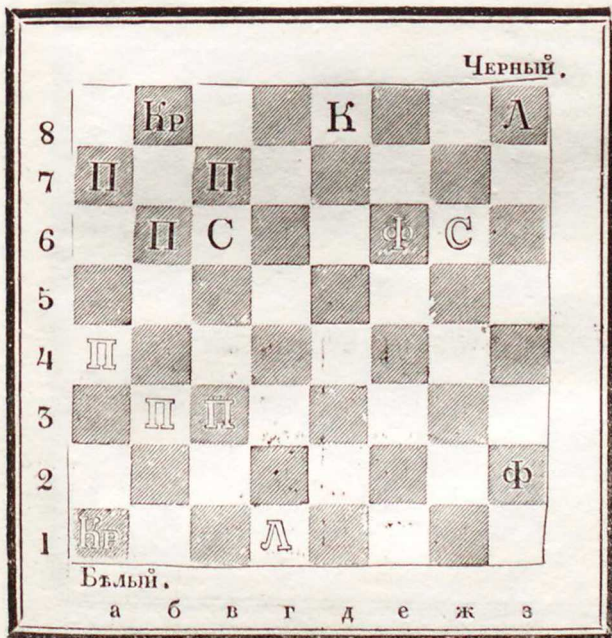
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XIX



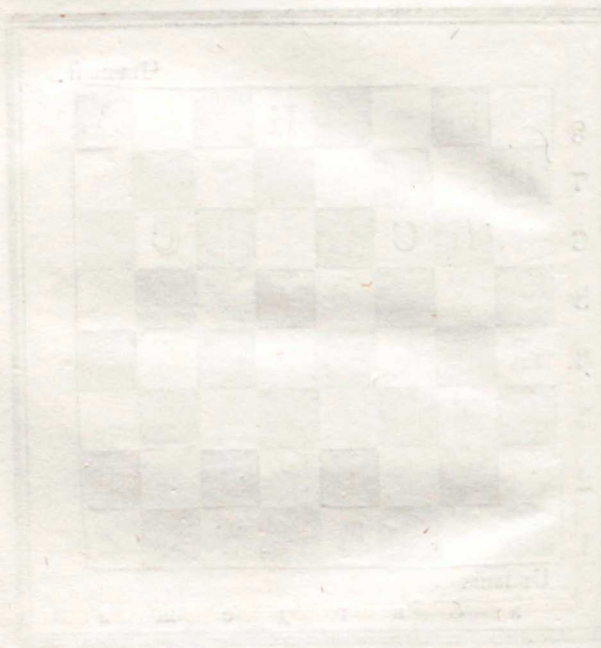
MATE IN THREE MOVES.

XLII.



МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XIII



WITH AN APPENDIX

XLIII.

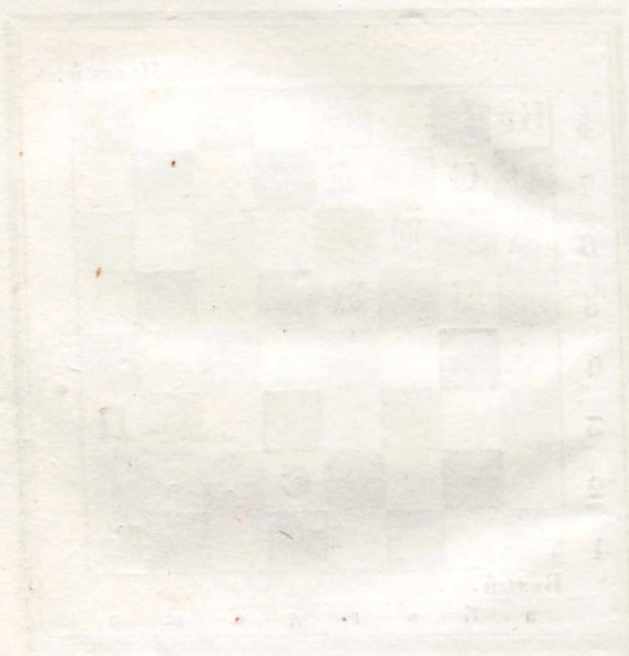


МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

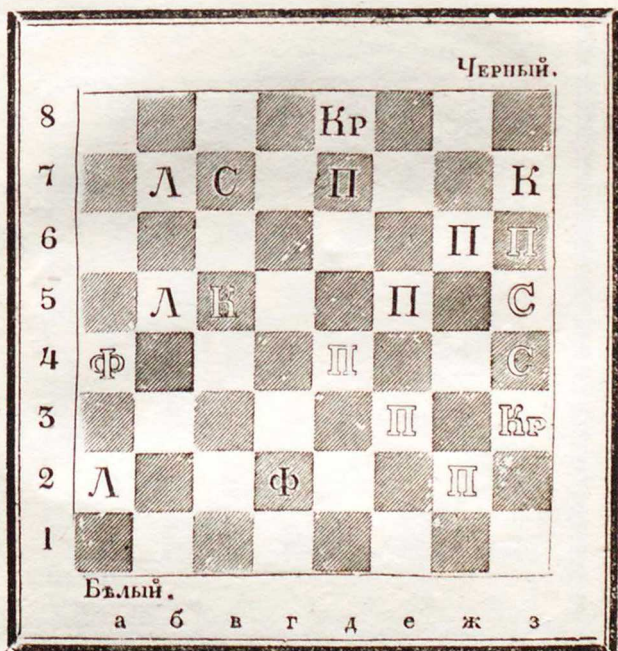
XLIV.



МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

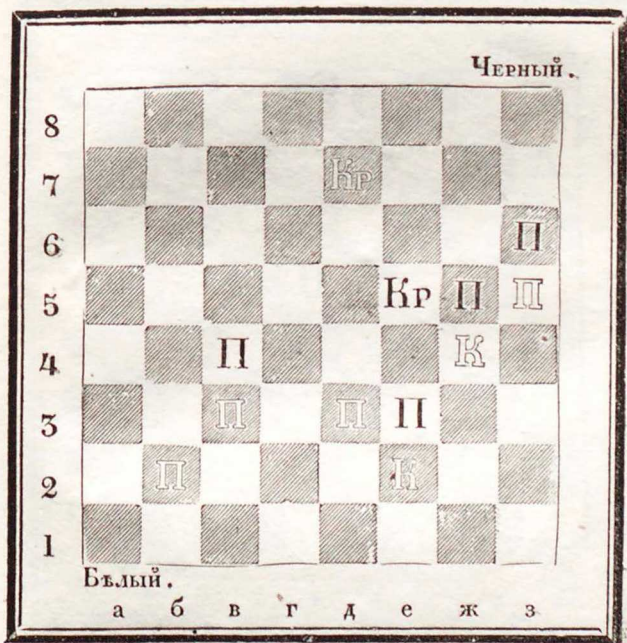


XLV.



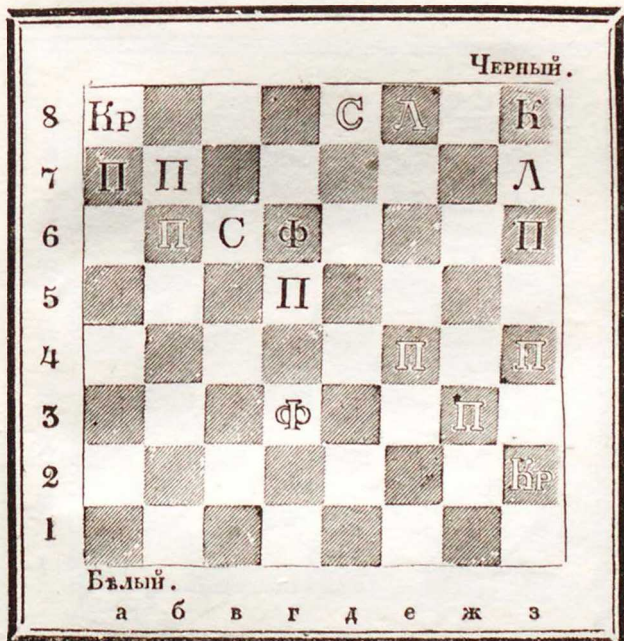
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XLVI.



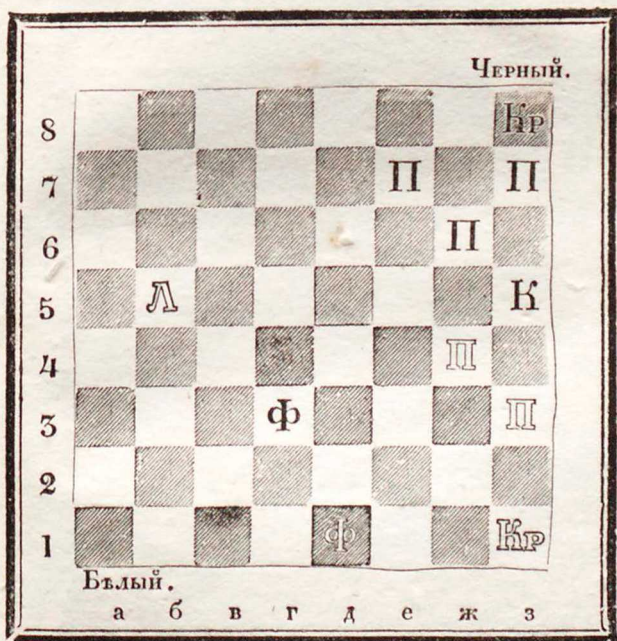
МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

XLVII.

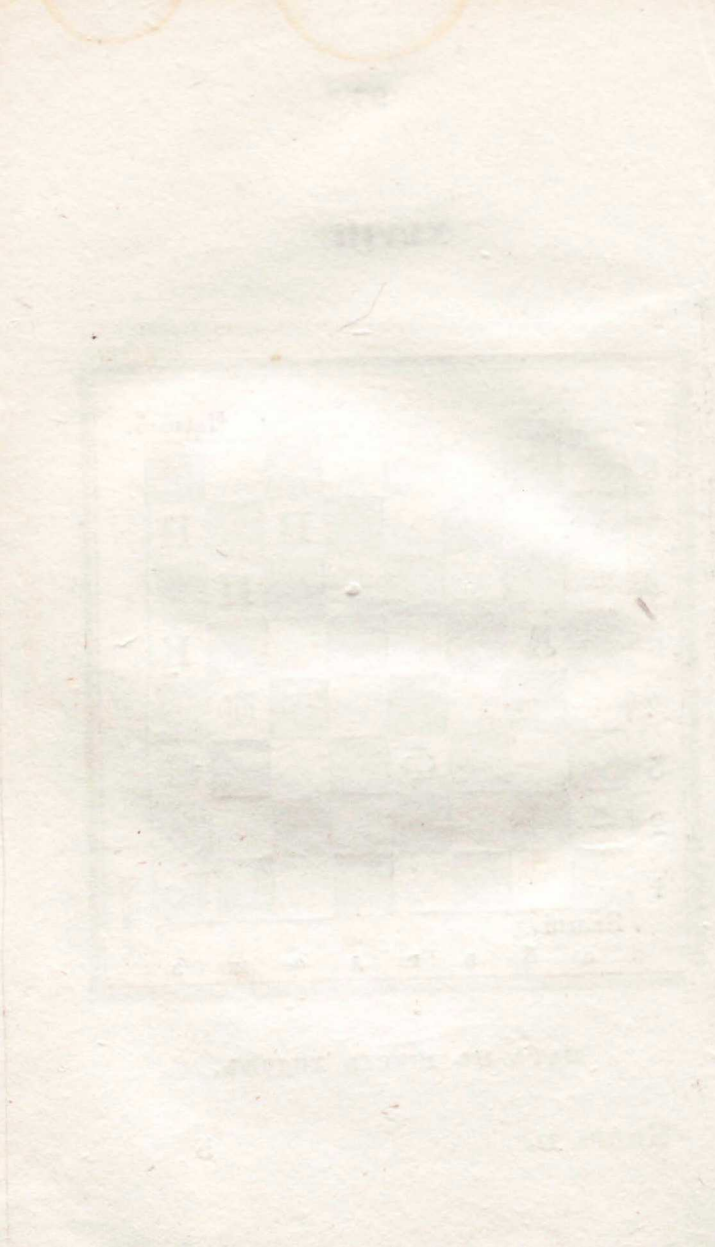


МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.

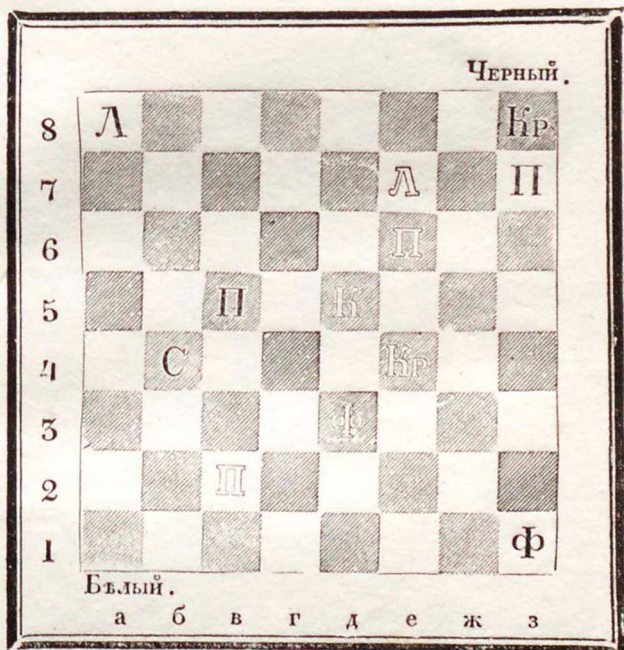
XLVIII.



МАТЬ ВЪ ШЕСТЬ ХОДОВЪ.



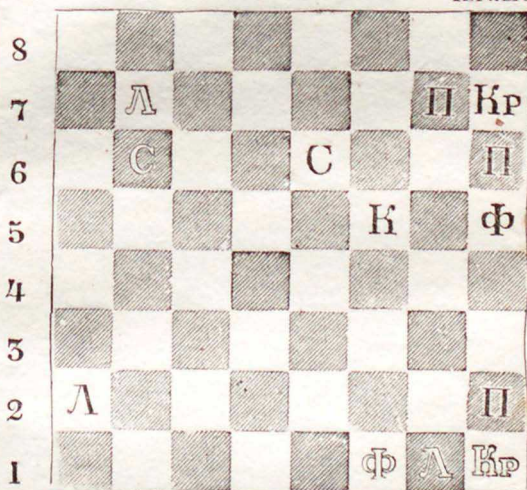
XLIX.



МАТЬ ВЪ СЕМЬ ХОДОВЪ.

L.

ЧЕРНЫЙ.

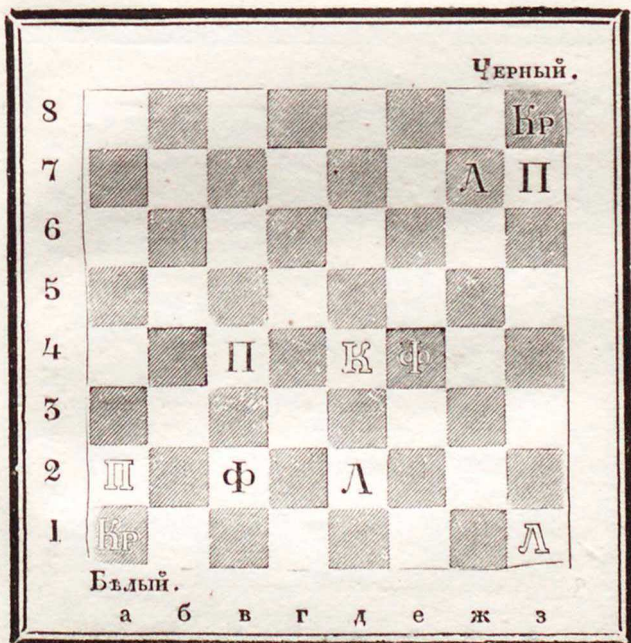


БѢЛЫЙ.

а б в г д е ж з

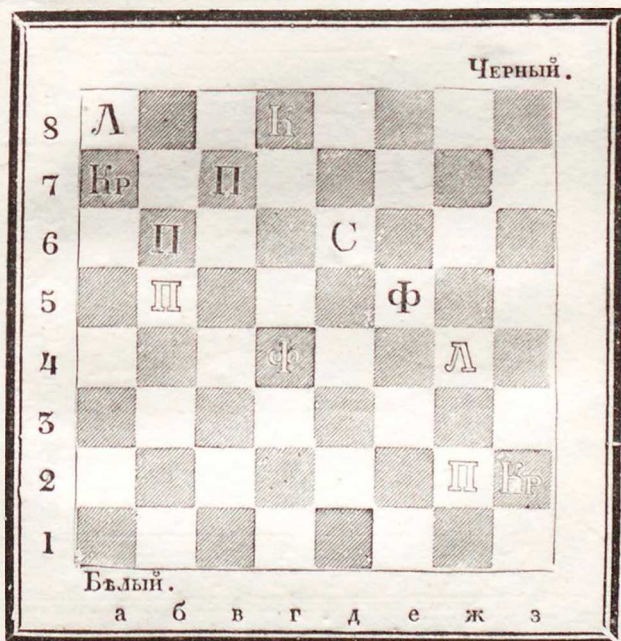
МАТЬ ВЪ СЕМЬ ХОДОВЪ.

II.



МАТЬ ВЪ СЕМЬ ХОДОВЪ.

LII.

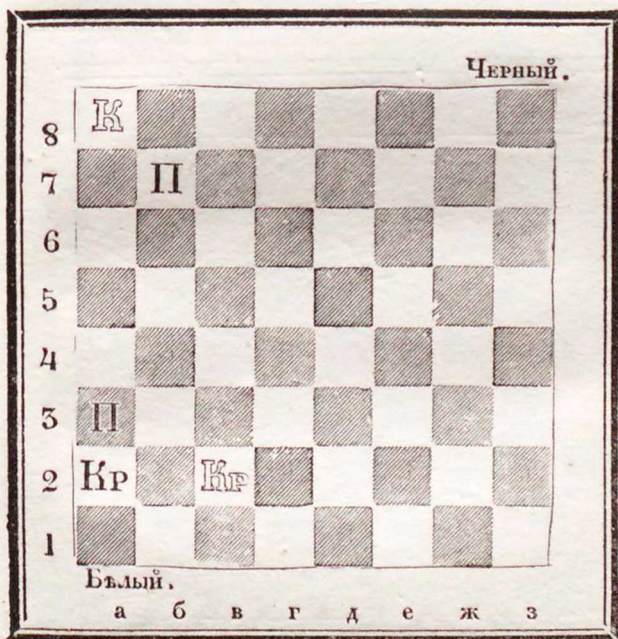


LIII.

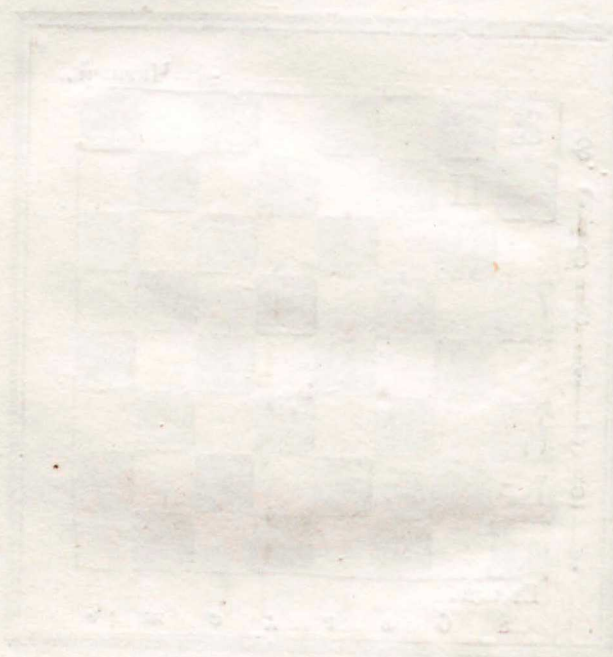


МАТЬ ВЪ СЕМЬ ХОДОВЪ.

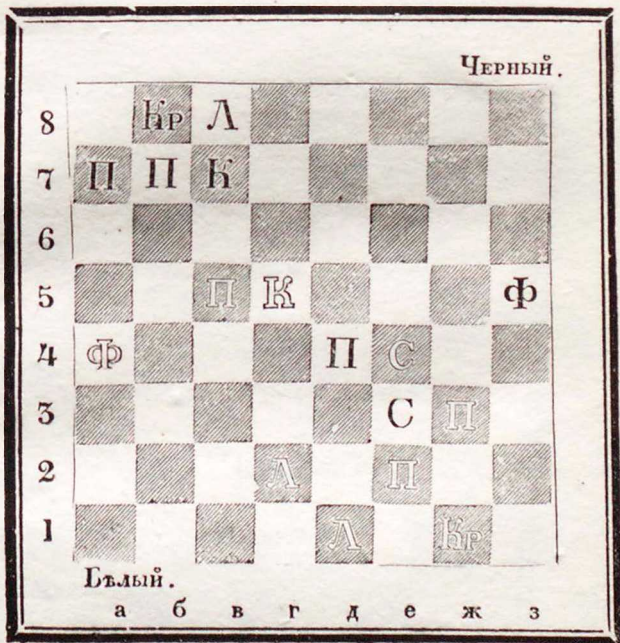
LIV.



МАТЪ ВЪ ВОСЕМЬ ХОДОВЪ.

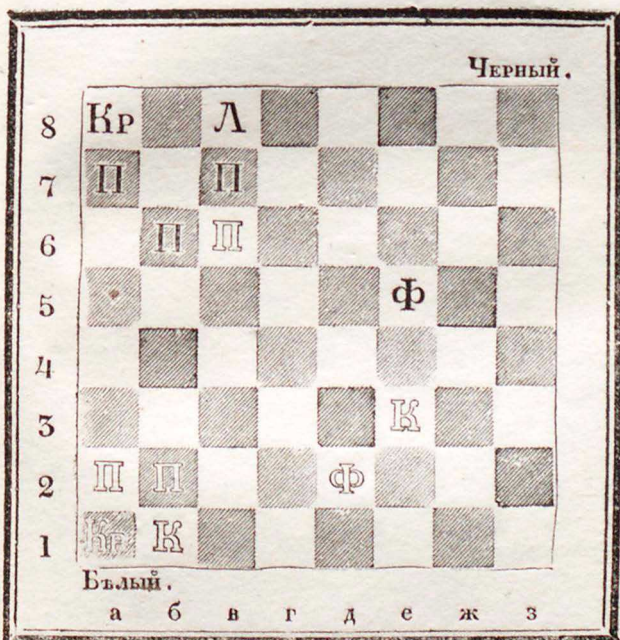


LV.

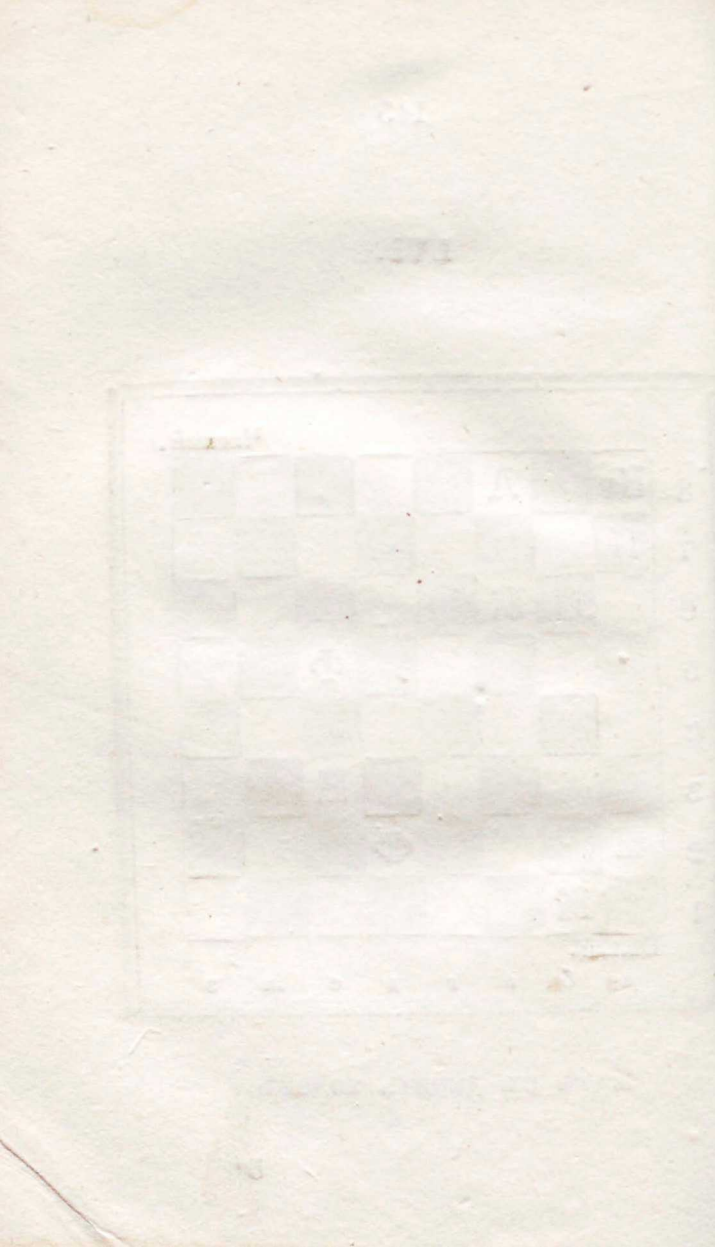


МАТЪ ВЪ ВОСЕМЬ ХОДОВЪ.

LVI.

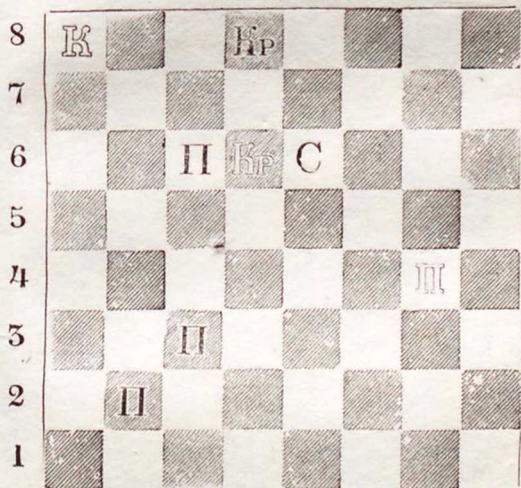


МАТЬ ВЪ ДЕВЯТЬ ХОДОВЪ.



XLV.

ЧЕРНЫЙ.



БѢЛЫЙ.

а б в г д е ж з

БѢЛЫЙ ВЫИГРАЕТЪ.

311

VII

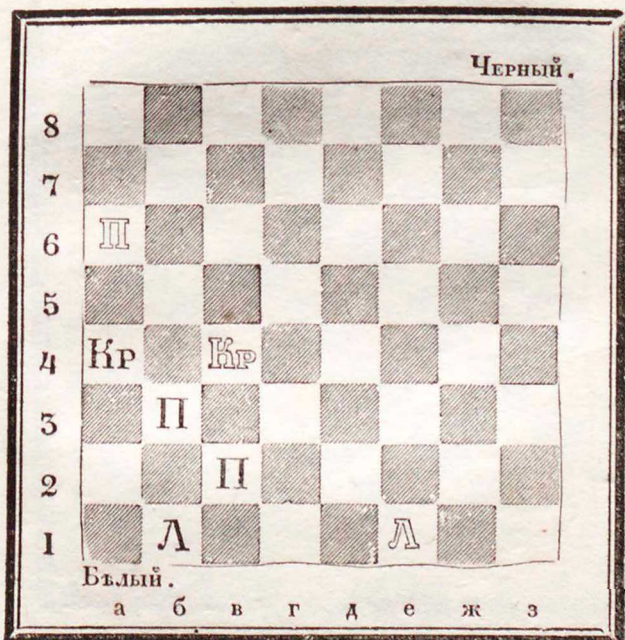
Amoy

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Amoy

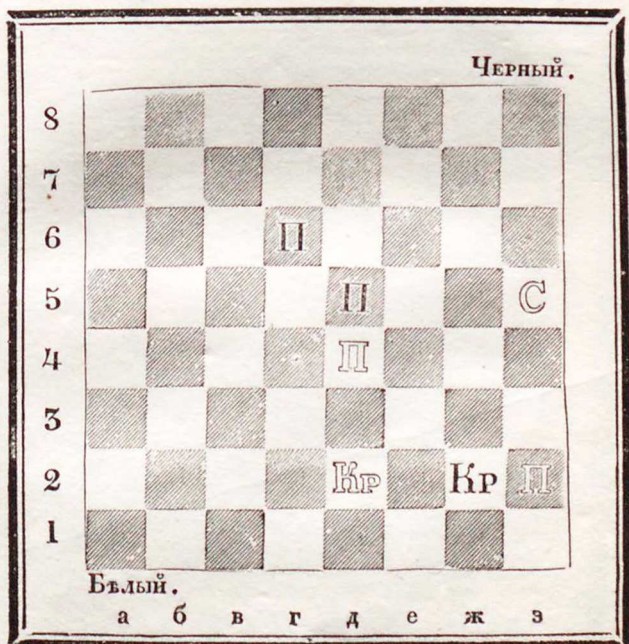
Amoy

LVIII.



БѢЛЫЙ ВЫИГРАЕТЪ.

LIX.

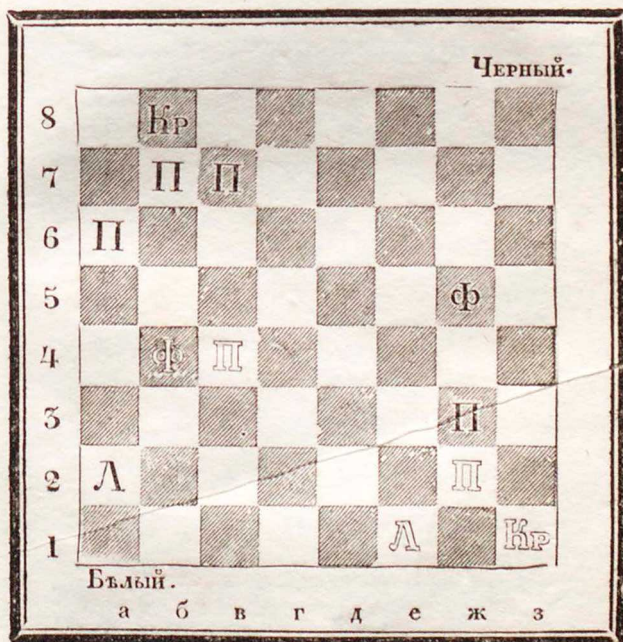


БѢЛЫЙ ВЫИГРАЕТЪ.



Литература

LX.



РѢЗЫГРЫШЪ.

РѢШЕНІЯ

ПРЕДЫДУЩИХЪ — ПОЛОЖЕНІЙ ИГОРЬ ПЕР-
ВОЙ ГЛАВЫ.



I.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. Ф б 7 — е 7: + Л е 8 — е 7:
2. Л д 1 — д 8 + Матъ.

II.

1. Л д 7 — в 7 + С б 6 — в 7:
2. В б 5 — а 7 + Матъ.

III.

1. Ф в 3 — в 5 + П г 6 — в 5:
2. Л а 8 — г 8 + Матъ.

IV.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. Φ з 4 — з 7: + Φ ж 6 — з 7:
2. $\mathbb{K}$ ж 5 — е 7 + Матъ.

V.

1. $\mathbb{A}$ ж 4 — ж 5 + $\mathbb{K}$ р. з 5 — ж 5:
2. $\mathbb{K}$ г 8 — е 7 + $\mathbb{K}$ р. ж 5 — з 5
3. $\mathbb{H}$ ж 2 — ж 4 + Матъ.

VI.

1. $\mathbb{C}$ а 5 — б 6 + $\mathbb{K}$ р. а 7 — б 6:(1)
2. $\mathbb{H}$ в 7 — в 8 бер. $\mathbb{K}$ + $\mathbb{K}$ р. б 6 — а 5.
3. $\mathbb{H}$ б 2 — б 4 + Матъ.

(1) Если черный сыграетъ иначе, то бѣлый идетъ въ Ферзи и дѣлаетъ Матъ.

VII.

1. Φ д 4 — з 7 + $\mathbb{K}$ е 6 — з 7:
2. $\mathbb{K}$ е 8 — ж 6 + $\mathbb{K}$ р. з 8 — ж 8
3. $\mathbb{C}$ ж 2 — г 5 + Матъ.

VIII.

1. $\mathbb{A}$ в 1 — з 1 + $\mathbb{A}$ ж 2 — з 2
2. $\mathbb{A}$ б 7 — з 7 + $\mathbb{A}$ з 2 — з 7:
3. $\mathbb{H}$ ж 6 — ж 7 + Матъ.

IX.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Ф** в 4 — а 6 + **К** б 4 — а 6:
2. **С** д 4 — б 7: + **Кр.** а 8 — а 7.
3. **В** г 4 — в 6 + Мать.

X.

1. **В** е 8 — д 6 + **Ф** г 5 — д 6:(1)
2. **Ф** е 4 — з 6 + **Кр.** ж 7 — з 6:
3. **С** д 7 — е 8 + Мать.

(1) Этотъ ходъ вынужденный: если черный не возьметъ Коня, или возьметъ его пышкою, то будетъ Мать на второмъ ходу.

XI.

1. **Ф** ж 2 — ж 4 + **С** д 6 — ж 4:
2. **Д** ж 6 — з 6: + **П** ж 7 — з 6:
3. **С** б 3 — е 7 + Мать.

XII.

1. **С** ж 6 — е 7 + **Д** г 7 — е 7:
2. **Д** г 3 — г 4 + **К** в 6 — г 4:(2)
3. **В** б 3 — а 5 + Мать.

(2) Если черный возьметъ **С** б5—г4: то бѢЛЫЙ дастъ Мать, двинувъ **В** е8—е6 +

XIII.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Д** д 1 — ж 1 + **Кр.** ж 8 — е 8 (1)
2. **К** д 5 — г 7 + **Л** в 7 — г 7:
3. **Д** д 2 — д 8 + **Кр.** е 8 — д 8:
4. **Д** ж 1 — ж 8 + Мать.

(1) Если бы онъ сыгралъ иначе, то вслѣдъ за тѣмъ былъ бы Мать.

XIV.

1. **Ф** е 1 — е 4 + **Кр.** ж 4 — з 5
2. **Ф** е 4 — е 5: + **П** д 6 — е 5:
3. **К** ж 6 — е 4 + **Кр.** з 5 — ж 5
4. **Д** а 6 — ж 6 + Мать.

XV.

1. **Ф** г 4 — г 6 + **Кр.** б 8 — а 8
2. **Ф** г 6 — в 6 **Ф** е 5 — в 8 (2)
3. **Д** г 1 — г 8 **Л** ж 4 — ж 8 (3)
4. **Ф** в 6 — б 7: + Мать.

(2) Это ходъ вынужденный.

(3) Какой бы оборонительный ходъ въ этомъ положеніи черный ни сдѣлалъ, бѣлый возьметъ Слона или Ферзя и дастъ во всякомъ случаѣ Мать.

XVI.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **К** е 4 — ж 6 + **Кр.** з 8 — ж 8 (1)
2. **К** ж 6 — д 7 + **Кр.** ж 8 — з 8
3. **Л** з 1 — з 7: + **Кр.** з 8 — з 7.
4. **Л** в 1 — з 1 + Мать.

(1) Если черный, вмѣсто этого хода, взялъ бы Коня, то бѣлый, пожертвовавъ Ладью, далъ бы Мать на третьемъ ходу.

XVII.

1. **Л** е 1 — е 8 + **Кр.** ж 8 — з 7 (2)
2. **Ф** в 6 — ж 6 + **С** д 4 — ж 6:
3. **Ш** з 5 — ж 6: + **Кр.** з 7 — ж 6:
4. **С** б 5 — г 3 + Мать.

(2) Если Король возьметъ Ладью, то будетъ Мать на второмъ ходу.

XVIII.

1. **К** е 5 — д 7: + **С** г 6 — д 7:
2. **Л** г 5 — в 5 + **С** д 7 — в 5:
3. **С** з 7 — д 4 + **К** в 5 — д 4:
4. **Ш** г 2 — г 5 + Мать.

XIX.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Ф** ж 6 — а 6. **Л** в 8 — б 8
2. **С** а 4 — в 6. **Ф** е 8 — в 8
3. **Ф** а 6 — а 7: + **Кр.** а 8 — а 7:
4. **Л** б 1 — а 1 + Матъ.

XX.

1. **К** г 5 — в 7: + **С** г 6 — в 7:(1)
2. **Ф** ж 2 — б 7: + **Кр.** а 8 — б 7:
3. **С** е 5 — д 4 + **Кр.** б 7 — б 8
4. **К** б 4 — а 6 + Матъ.

(1) Если черному не брать, а выступить Королемъ а8—б8, то бѣлый дастъ Матъ, сыгравъ **К** б4—а6.

XXI.

1. **С** е 2 — в 5 **С** г 3 — е 1:(2)
2. **Ф** е 4 — з 6 + **Кр.** ж 7 — з 6:
3. **С** в 5 — е 8 + **Кр.** з 6 — ж 5
4. **Ц** з 2 — з 4 + Матъ.

(2) Это положеніе представляетъ много перемѣнъ, но когда извѣстенъ первый ходъ бѣлаго, то затрудненій болѣе нѣтъ.

XXII.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **К** г 4 — д 6 + **Кр.** е 8 — д 8
2. **Ф** г 2 — г 8 + **С** е 6 — г 8:
3. **Д** е 1 — е 8 + **Л** ж 8 — е 8:
4. **К** д 6 — ж 7 + Мать.

XXIII.

Это положеніе принадлежитъ къ играмъ такъ называемой избранной пѣшки, въ которыхъ обязываются сдѣлать Мать пѣшкою, назначенною въ началѣ игры.

1. **Д** а 5 — д 5 **Кр.** з 8 — ж 8
2. **Д** д 5 — д 8 + **Кр.** ж 8 — е 7
3. **К** д 4 — г 6 + **Кр.** е 7 — е 6
4. **П** ж 4 — ж 5 + Мать.

XXIV.

1. **Д** в 5 — в 7 + **Кр.** ж 7 — з 6
2. **Д** в 7 — з 7 + **Л** з 8 — з 7:
3. **К** е 6 — ж 8 + **Кр.** з 6 — ж 5
4. **С** г 4 — е 6 + Мать.

XXV.

1. **Д** з 8 — з 5 + **Кр.** ж 5 — з 3:
2. **Ф** г 2 — ж 2 + **Кр.** з 5 — з 4

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **Ф** ж 2 — з 2: + **Кр.** з 4 — ж 54. **Ф** з 2 — з 6 + **Матъ.**

XXVI.

1. **Ф** д 5 — з 8 + **Л** е 8 — з 8:2. **К** ж 4 — е 6 + **Кр.** з 7 — ж 7.3. **К** е 6 — г 7: + **Кр.** ж 7 — з 74. **Л** е 1 — е 7 + **Кр.** з 7 — ж 85. **Л** е 7 — ж 7 + **Матъ.**

XXVII.

1. **Л** е 1 — е 8 + **К** г 6 — в 82. **Ф** ж 2 — б 7: + **Кр.** б 8 — б 73. **П** а 5 — а 6 + **Кр.** б 7 — б 84. **К** б 4 — в 6 + **Кр.** б 8 — а 85. **Л** е 8 — в 8: + **Матъ.**

XXVIII.

1. **П** ж 2 — ж 3 **П** ж 7 — ж 6 +2. **Кр.** е 5 — е 6: **П** ж 6 — ж 53. **Кр.** е 6 — е 5 **П** б 4 — б 34. **П** з 2 — з 4 **П** ж 5 — з 4:5. **П** ж 3 — ж 4 **Матъ.**

Этотъ ударъ представляетъ много перемѣнъ, но онѣ
всѣ не трудны.

XXIX.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Ф** в 4 — ж 8 + **Кр.** з 8 — ж 8:
2. **К** в 6 — д 7 + **Кр.** ж 8 — з 8
3. **К** г 6 — е 7 + **Л** е 8 — е 7:
4. **Л** в 1 — в 8: + **Л** е 7 — е 8
5. **Л** в 8 — е 8: + Мать.

XXX.

1. **К** д 5 — г 7 + **С** в 8 — г 7:
2. **Ф** е 3 — в 7 + **К** д 6 — в 7:
3. **П** б 6 — а 7: + **Кр.** б 8 — в 8
4. **П** а 7 — а 8 бер. **Ф** + **К** в 7 — а 8:
5. **Л** а 3 — а 8: + Мать.

І-я Перемѣна.

1. **К** д 5 — г 7 + **Л** ж 7 — г 7:
2. **Ф** в 3 — д 5: + **Ф** з 5 — д 5:
3. **Л** а 3 — а 7: Мать неизбѣжный.

ІІ-я Перемѣна.

1. **К** д 5 — г 7 + **Л** ж 7 — г 7:
2. **Ф** в 3 — д 5 + **Л** г 7 — в 7

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **Ф** д 5 — в 7: + **К** д 6 — в 7:
4. **П** б 6 — а 7: + **Кр.** б 8 — а 8
5. **К** б 5 — в 7: + Матъ.

XXXI.

1. **Ф** г 2 — з 6 **Ф** в 5 — е 8
2. **Ф** з 6 — з 7: + **Кр.ж** 8 — з 7:
3. **Д** г 1 — з 1 + **Ф** е 8 — з 6
4. **Д** з 1 — з 6: + **Кр.** з 7 — з 6:
5. **Д** б 1 — з 1. + Матъ.

XXXII.

1. **К** е 5 — з 6 + **Кр.ж** 8 — з 8
2. **К** з 6 — е 7 + **Кр.** з 8 — ж 8
3. **Ф** ж 4 — ж 7: + **Кр.ж** 8 — ж 7:
4. **Д** з 1 — з 7 + **Кр.ж** 7 — ж 8
5. **К** е 7 — з 6 + Матъ.

XXXIII.

1. **Д** е 1 — е 8 + **Кр.** з 8 — ж 7
2. **Е** в 1 — з 6 + **Кр.ж** 7 — з 6:
3. **Д** е 8 — ж 8 + **С** ж 6 — г 7
4. **Д** д 5 — з 5 + **С** е 7 — з 5:
5. **П** ж 4 — ж 5 + Матъ.

XXXIV.

Эта игра въ поддавен, то есть проигрышъ состоитъ въ томъ, если сдѣлаютъ Мать противнику, а выиграшъ — если онъ дастъ Мать.

Эту игру надо начать тѣмъ, чтобы лишить противника всякаго средства къ сопротивленію, а потомъ принудить его дать вамъ Мать.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Д** в 8 — ж 8 + **Кр.** ж 4 — з 4
2. **С** г 2 — ж 5 + **Кр.** з 4 — ж 4
3. **В** д 2 — ж 1 + **К** б 2 — г 1:
4. **С** ж 5 — д 5 + **Кр.** ж 4 — з 4
5. **С** д 5 — е 2 + **К** г 1 — е 2: дѣ-
лаетъ Шахъ и Мать.

XXXV.

1. **В** г 4 — б 3 + **Кр.** а 5 — а 6
2. **В** б 3 — в 5 + **Кр.** а 5 — а 5
3. **С** д 5 — в 3 **С** б 8 — д 5 +
4. **Д** б 4 — б 8 + **С** д 5 — в 3:
5. **И** б 2 — б 4 + **С** в 3 — б 4:
6. **И** а 5 — б 4: + Мать.

XXXVI.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Д** г 5 — ж 5 + **Кр.ж** 1 — з 1
2. **Д** ж 5 — з 5 + **Кр.з** 1 — ж 1
3. **В** е 4 — з 3 + **Кр.ж** 1 — з 1
4. **С** б 7 — в 6: **Ф** г 1 — д 2: +
5. **Кр.е** 3 — ж 3 + **Ф** д 2 — ж 2 +
6. **С** в 6 — ж 2: + Мать (1).

(1) *Перемѣна.*

1. **Д** г 5 — ж 5 + **С** г 8 — ж 5:
2. **В** е 4 — з 3 + **Кр.ж** 1 — з 1
3. **С** б 7 — в 6: **Ф** г 1 — д 2: +
4. **Кр.е** 3 — ж 3 + **Ф** д 2 — ж 2 +
5. **С** в 6 — ж 2: + Мать (2).

(2) Есть и другія перемѣны, но тѣ еще меньше затруднительны.

XXXVII.

1. **В** д 6 — е 8 **Кр.з** 5 — з 6
2. **И** д 3 — д 4 **Кр.з** 6 — з 5
3. **Кр.е** 6 — ж 7 **Кр.з** 5 — ж 5
4. **В** е 8 — з 7 + **Кр.ж** 5 — з 5

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

5. **К** з 7 — е 6 + **Кр.** з 5 — ж 5.6. **Ц** з 5 — з 4 + Мать.

XXXVIII.

1. **Ф** б 7 — д 4 + **К** в 5 — д 4:(1)2. **Ц** г 4 — г 5 + **Кр.** д 6 — е 63. **С** в 1 — б 2 + **К** д 4 — в 34. **С** б 2 — в 3: + **П** д 7 — д 55. **Ц** г 5 — д 6: + **Кр.** е 6 — д 6:6. **Ц** е 4 — е 5 + Мать.

(1) Если черный не взялъ бы **Ферзя**, то ему былъ бы Мать на второмъ ходу.

XXXIX.

1. **Д** д 1 — д 8 + **С** е 6 — г 82. **Д** д 8 — г 8: + **Л** г 7 — г 8:3. **К** б 5 — в 7 + **Кр.** а 8 — б 84. **К** в 7 — а 6 + **Кр.** б 8 — а 85. **Ф** е 4 — б 8 + **Л** г 8 — б 8:6. **К** а 6 — в 7 + Мать.

XL.

1. **Ц** з 5 — з 6 **С** б 4 — е 82. **С** а 2 — г 5 **К** а 5 — б 7

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **Б** г 5 — б 7: **Кр.** з 8 — ж 8
 4. **Б** б 7 — г 5 + **Кр.** ж 8 — з 8
 5. **Б** г 5 — в 4 **С** е 8 — д 7
 6. **Б** б 2 — ж 7: + **Матъ.**

XLI.

1. **В** в 4 — б 6: + **Л** б 7 — б 6:(1)
 2. **Ф** б 1 — з 1 + **Л** б 6 — б 7
 3. **Ф** з 1 — з 8 + **Л** б 7 — б 8
 4. **Ф** з 8 — б 8: + **Кр.** а 8 — б 8
 5. **Л** г 6 — г 8 + **Кр.** б 8 — б 7.
 6. **Л** г 8 — б 8 + **Матъ.**

(1) *Перелъти.*

1. **В** в 4 — б 6: + **П** а 7 — б 6:
 2. **Ф** б 1 — а 2 + **Л** б 7 — а 7
 3. **Ф** а 2 — ж 8 + **Кр.** а 8 — б 7
 4. **Л** г 6 — г 7 + **Ф** д 7 — г 7:
 5. **Ф** ж 8 — б 8 + **Матъ.**

XLII.

1. **Л** г 1 — г 8 + **Кр.** б 8 — б 7
 2. **Ф** е 6 — в 6: + **Кр.** б 7 — в 6:

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **С** ж 6 — д 4 + **Кр.** в 6 — в 5
4. **Д** г 8 — г 5 + **Кр.** в 5 — в 6
5. **Д** г 5 — г 4 + **Кр.** в 6 — в 5.
6. **И** б 3 — б 4 + Матъ.

XLIII.

1. **Ф** з 7 — ж 8 + **Кр.** д 8 — д 7
2. **Ф** ж 8 — ж 7: + **Кр.** д 7 — д 8
3. **Р** б 5 — г 6 + **Л** в 6 — г 6:
4. **Ф** ж 7 — ж 8 + **Кр.** д 8 — д 7
5. **И** в 7 — в 8 берет. **Р** + **Кр.** д 7 — е 6.
6. **Ф** ж 8 — е 8 + Матъ.

XLIV.

1. **С** д 2 — е 3 **Л** е 8 — е 3:
2. **Р** г 5 — в 7 + **С** г 8 — в 7:
3. **Р** а 6 — в 7: + **Кр.** а 8 — б 8
4. **И** г 7 — г 8 берет. **Ф** + **С** б 7 — в 8
5. **Р** в 8 — а 6 + **Кр.** б 8 — а 8
6. **Ф** г 8 — в 8: + Матъ.

Перемѣна.

1. **С** д 2 — е 3 **С** б 7 — а 6:
2. **И** в 6 — в 7 **С** г 8 — в 7:

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **К** г 5 — в 7: + **Кр.** а 8 — б 84. **К** в 7 — а 6: + Мать.

Другія перемѣны весьма легко найдти.

XLV.

1. **Д** б 5 — б 6 + **Кр.** д 8 — е 82. **Ф** а 4 — д 8 + **Кр.** е 8 — д 8:3. **Д** б 6 — ж 6: **Кр.** д 8 — е 84. **Е** з 4 — д 7: + **Кр.** е 8 — д 7:5. **Д** ж 6 — д 6 + **Кр.** д 7 — г 8.6. **Д** д 6 — д 8 + Мать.*Перемѣна.*1. **Д** б 5 — б 6 + **Кр.** д 8 — е 82. **Ф** а 4 — д 8 + **Кр.** е 8 — д 8:3. **Д** б 8 — ж 6: **Кр.** з 7 — е 84. **Д** ж 6 — ж 8 + **Кр.** д 8 — г 85. **Д** ж 8 — е 8: + Мать.

Другія перемѣны не трудны.

XLVI.

1. **Ш** б 2 — б 3 **П** в 4 — б 5:2. **Ш** в 3 — в 4 **П** б 3 — б 2

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **Р** ж 4 — з 6: + **Кр.** е 5 — д 5
 4. **Р** з 6 — е 7 + **Кр.** д 5 — е 5
 5. **Р** е 7 — г 6 + **Кр.** е 5 — д 5
 6. **Р** е 2 — г 3 + Мать.

XLVII.

1. **Ф** г 3 — а 6 **Ф** г 6 — б 8
 2. **Ф** а 6 — а 3 **К** з 8 — ж 6
 3. **С** д 8 — ж 6: **С** в 6 — д 8
 4. **Д** е 8 — д 8: **П** а 7 — а 6
 5. **Д** д 8 — б 8: + **Кр.** а 8 — б 8:
 6. **Ф** а 3 — е 8 + Мать.

Перемѣна.

1. **Ф** г 3 — а 6 **Ф** г 6 — б 8
 2. **Ф** а 6 — а 3 **Л** з 7 — в 7
 3. **С** д 8 — в 6: **Л** в 7 — в 8
 4. **Д** е 8 — в 8: **П** б 7 — в 6:
 5. **Ф** а 3 — а 7: + Мать.

Есть и другія перемѣны, но зная два первыхъ хода
 благо, не трудно сдѣлать Мать въ шесть ходовъ наи-
 болѣе.

XLVIII.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Ф** д 1 — д 5 + **П** е 7 — е 6
2. **Ф** д 5 — д 8 + **Кр.** з 8 — ж 7
3. **Ф** д 8 — д 7 + **Кр.** ж 7 — з 6
4. **Д** б 5 — з 5: + **П** ж 6 — з 5:
5. **Ф** д 7 — е 6: + **Ф** г 3 — ж 6
6. **Ш** ж 4 — ж 5 + Мать.

XLIX.

1. **Д** е 7 — е 8 + **Д** а 8 — е 8:
2. **Р** д 5 — е 7 + **Кр.** з 8 — ж 8
3. **Ф** д 3 — ж 5 + **Кр.** ж 8 — е 7:
4. **Ф** ж 3 — ж 7 + **Кр.** е 7 — д 6
5. **Ф** ж 7 — д 7 + **Кр.** д 6 — г 5
6. **Ф** д 7 — г 7 + **Кр.** г 5 — в 4
7. **Ф** г 7 — г 3 + Мать.

L.

1. **Ф** е 1 — е 5: + **Ф** з 5 — е 5:
2. **Д** б 7 — ж 7: + **Кр.** з 7 — з 8
3. **Д** ж 7 — ж 8 + **С** д 6 — ж 8:
4. **Е** б 6 — г 4 + **Кр.** з 8 — з 7

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

5. **Д** ж 1 — ж 7 + **Кр.** з 7 — з 8
 6. **Д** ж 7 — д 7 + **Ф** а 5 — д 5
 7. **С** г 4 — д 5: + Мать.

Если въ этомъ положеніи черный взялъ бы Ферзя Слономъ, или укрылъ бы Короля отъ Шаха, то былъ бы Мать гораздо скорѣе.

I.

1. **Ф** е 4 — б 8 + **Д** ж 7 — ж 8
 2. **Ф** б 8 — д 5 + **Д** ж 8 — ж 7
 3. **Д** з 1 — з 7: + **Кр.** з 8 — з 7:
 4. **Ф** д 5 — з 5 + **Кр.** з 7 — ж 8
 5. **Ф** з 5 — д 8 + **Кр.** ж 8 — з 7
 6. **К** д 4 — е 6 + **Кр.** з 7 — з 6
 7. **Ф** д 8 — з 5 + Мать.

II.

1. **Ф** г 4 — а 4 + **Кр.** а 7 — б 8
 2. **К** г 8 — в 6 + **Кр.** б 8 — б 7
 3. **Ф** а 4 — а 8: + **Кр.** б 7 — а 8:
 4. **Д** ж 4 — а 4 + **Кр.** а 8 — б 7
 5. **Д** а 4 — а 7 + **Кр.** б 7 — в 8

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

6. **Д** а 7 — а 8 + **Кр.** в 8 — б 7 (1)7. **Д** а 8 — б 8 + **Матъ.**(1) *Перемѣна.*6. **Д** а 7 — а 8 + **Кр.** в 8 — г 7.7. **Д** а 8 — г 8 + **Матъ.**

LIII.

1. **Ф** ж 1 — ж 8 + **Ф** е 8 — ж 8:2. **Пе** 7 — е 8 берет. **Р** + **Кр.** з 7 — з 83. **Д** б 7 — з 7 + **Ф** ж 8 — з 7:4. **Д** а 7 — з 7: + **Кр.** з 8 — ж 85. **Д** з 7 — з 8 + **Кр.** ж 8 — з 8:6. **Кр.** е 6 — е 7 + **К** е 5 — ж 77. **С** д 5 — ж 7: + **Матъ.**

LIV.

1. **Р** а 8 — б 6 **Кр.** а 2 — а 12. **Р** б 6 — г 5 **Кр.** а 1 — а 23. **Р** е 5 — б 4 + **Кр** а 2 — а 14. **Кр.** в 2 — в 1 **П** б 7 — б 65. **Кр.** в 1 — в 2 **П** а 3 — а 26. **Р** б 4 — г 3 **П** б 5 — б 4

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

7. **К** г 3 — в 1 **П** б 4 — б 3 +8. **К** в 1 — б 3: + Мать.*Перемины.*1. **К** а 8 — б 6 **Кр.** а 2 — а 12. **К** б 6 — г 5 **Кр.** а 1 — а 23. **К** г 5 — б 4 + **Кр.** а 2 — а 14. **Кр.** в 2 — в 1 **П** б 7 — б 65. **Кр.** в 1 — в 2 **П** б 6 — б 56. **Кр.** в 2 — в 1 **П** а 3 — а 27. **К** б 4 — в 2 Мать.

LV.

1. **Е** в 4 — в 7: + **Л** в 8 — в 7;2. **Ф** а 4 — а 7: + **Кр.** б 8 — а 7:3. **Л** д 1 — а 1 + **Кр.** а 7 — б 84. **Л** а 1 — а 8 + **Кр.** б 8 — а 8:5. **К** г 5 — б 6 + **Кр.** а 8 — б 86. **Л** г 2 — г 8 + **Л** в 7 — в 87. **Л** г 8 — в 8: + **Кр.** б 8 — а 78. **Л** в 8 — а 8. Мать.

LVI.

1. **Ф** д 2 — а 6 **Л** в 8 — б 82. **К** е 3 — г 4 **Ф** е 5 — в 8

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 5. К г 4 — б 5 | Л б 8 — б 7 |
| 4. К б 1 — в 3 | Кр. а 8 — б 8 |
| 5. К в 3 — г 5 | Кр. б 8 — а 8 |
| 6. К г 5 — д 7 | Ф в 3 — б 8 |
| 7. П а 2 — а 3 | Ф б 8 — в 8 |
| 8. К д 7 — в 8: | Кр. а 8 — б 8 |
| 9. Ф а 6 — б 7: + | Матъ. |

Перемѣна.

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. Ф д 2 — а 6 | Л в 8 — б 8 |
| 2. К е 3 — г 4 | Ф е 5 — а 5 |
| 3. К г 4 — б 5. | И черный проигралъ. |

LVII.

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. П в 6 — в 7 + | Кр. г 8 — в 8 |
| 2. К а 8 — б 6 + | Кр. в 8 — б 7. |
| 3. Кр. г 6 — д 6: | Проигралъ. |

Если черный возьметъ пѣшку, то бѣлый возьметъ Шахъ Конемъ, возьметъ пѣшку и воспрепятствуетъ другой идти въ Ферзи; у бѣлаго останется пѣшка, которая доставить выигрышъ.

Если черный вмѣсто пѣшки возьметъ Коня, то бѣлый идетъ въ Ферзи, и ежели черный то же поставитъ

Ферзя, то бѣлый посредствомъ двойнаго Шаха возьметъ Ферзя противника.

LVIII.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. Д е 1 — в 1 | Л б 1 — в 1: |
| 2. П а 6 — а 7 | Проигралъ. |

LIX.

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. С з 5 — е 3 + | Кр. ж 2 — ж 1 (1) |
| 2. С е 3 — з 1 | Кр. ж 1 — з 1: |
| 3. Кр. д 2 — е 1 | П г 6 — г 5 |
| 4. П д 4 — г 5: | П д 5 — д 4 |
| 5. П г 5 — г 6 | П д 4 — д 3 |
| 6. П г 6 — г 7 | П д 3 — д 2 + |
| 7. Кр. е 1 — д 2: | Кр. з 1 — ж 2 |
| 8. П г 7 — г 8 беретъ Ф | П з 2 — з 1 беретъ Ф |
| 9. Ф г 8 — ж 8 + | Кр. ж 2 — з 2 (2) |
| 10. Кр. д 2 — е 2 | Проигралъ. |

(1) Если бы Король вмѣсто ж2—ж1 перемѣстился на ж3, то бѣлый, приблизивъ своего Короля къ пѣшкѣ, равно бы выигралъ.

(2) Черный Король можетъ продлить оборону, выступя ж2 — з3; но бѣлый, дѣлая безпрестанно Шахъ, вскорѣ принудитъ стать на клетку з2, и тогда выиграетъ движеніемъ Кр. с2—с2.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **Д** е 1 — е 8 + **Кр.** б 8 — а 7
2. **Д** е 8 — а 8 + **Кр.** а 7 — а 8:
3. **Ф** б 4 — е 8 + **Кр.** а 8 — а 7
4. **Ф** е 8 — в 5 + **Ф** ж 5 — в 5:(1)

Пять.

(1) Если онъ возьметъ Ферзя, то вы ему дѣлаете без-
конечный Шахъ.

РЪШЕНИЕ МАТА НА 81-мъ ХОДУ.

-
- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. К е 4 — д 6 | 19. Кр. е 2 — е 5 |
| 2. К д 6 — в 7 | 20. Кр. е 5 — е 4 |
| 3. К в 7 — а 8 | 21. Кр. е 4 — е 5 |
| 4. К е 5 — д 7 + | 22. Ф д 6 — ж 6 + |
| 5. К д 7 — в 6 | 23. Ф ж 6 — е 6 + |
| 6. К в 6 — г 8 | 24. А е 7 — ж 7 + |
| 7. А е 7 — а 7 | 25. А ж 7 — ж 6 + |
| 8. С е 2 — д 1 | 26. Ф е 6 — е 7 + |
| 9. С д 1 — г 2 | 27. Ф е 7 — е 8 + |
| 10. С г 2 — в 1 | 28. А ж 6 — ж 7 + |
| 11. С в 1 — б 2 | 29. Ф е 8 — е 6 + |
| 12. С б 2 — а 1 | 30. Ф е 6 — ж 6 + |
| 13. А е 6 — е 7 | 31. Ф ж 6 — ж 5 + |
| 14. А а 7 — а 6 | 32. Ф ж 5 — ж 4 + |
| 15. К г 8 — б 7. | 33. Ф ж 4 — ж 5 + |
| 16. Ф е 5 — е 5 | 34. Ф ж 5 — е 3 + |
| 17. Ф е 5 — д 6 | 35. А ж 7 — ж 2 + |
| 18. Кр. е 1 — е 2 | 36. А ж 2 — д 2 + |

37. Φ с 3 — е 2 + 57. Φ е 4 — е 3 +
 38. Φ е 2 — з 4 + 58. Φ е 3 — ж 5 +
 39. Φ з 4 — з 2 + 59. Φ ж 3 — ж 4 +
 40. Δ д 2 — ж 2 + 60. Φ ж 4 — ж 5 +
 41. Φ з 2 — ж 3 + 61. Φ ж 5 — ж 6 +
 42. Φ ж 3 — е 3 + 62. Φ ж 6 — е 6 +
 Черный Кр. г 1 — д 1 + 63. Δ ж 2 — з 2 +
 43. Φ е 3 — е 2 + 64. Φ е 6 — ж 6 +
 44. Φ е 2 — д 2 + 65. Δ з 2 — з 8 +
 45. Δ ж 2 — з 2 66. Δ з 8 — д 8 +
 46. Π в 2 — в 4 + 67. Φ ж 6 — д 6 +
 47. Φ д 2 — б 2 + 68. Π в 4 — в 5 +
 48. Φ б 2 — в 2 + Черный Кр. в 6 — б 7:
 49. Δ з 2 — д 2 + 69. Φ д 6 — г 7 +
 50. Δ д 2 — д 3 + Черный Кр. в 7 — а 6:
 51. Φ в 2 — г 1 + 70. Π в 5 — в 6
 52. Φ г 1 — д 2 + 71. Δ д 8 — д 7
 53. Φ д 2 — е 1 + 72. $\mathbb{R}$ а 8 — в 7 +
 54. Δ д 3 — д 2 + Черный Кр. а 6 — а 5
 55. Δ д 2 — ж 2 + 73. $\mathbb{R}$ в 7 — д 6
 Черный Кр. ж 3 — з 4 74. $\mathbb{R}$ д 6 — г 8
 56. Φ е 1 — е 4 + 75. Δ д 7 — е 7
 Черный Кр. з 4 — з 3 76. $\mathbb{R}$ г 8 — б 7

77. **В** б 7 — в 5 + 79. **Ф** г 7 — а 7 +
 Черный **К**р. а 7 — а 8 80. **Ф** а 7 — а 6 +
 78. **В** в 5 — д 6 81. **Ш** в 6 — в 7 +

Мать.

ГЛАВА II.

ОБЪ ОКОНЧАНІЯХЪ ИГРЫ.

Въ концѣ игры, Короли лучше всего подкрѣпляютъ пѣшки, которыя намѣреваются вести въ Ферзи; обыкновенно соответственные ходы Королей, ихъ положеніе на шахматной доскѣ, болѣе или менѣе выдвинутое, рѣшаютъ выигрышъ или проигрышъ.

Слѣдственно, и въ особенности, когда уже нѣтъ въ игрѣ шаекъ, которыя бы могли принудить Короля къ отступленію,

надлежитъ ему выступать впередъ, какъ для подкрѣпленія пѣшекъ, проводимыхъ въ Ферзи, такъ и для того, чтобы стать въ *оппозиціи* непріятельскаго Короля и воспрепятствовать ему войти въ вашу игру.

Подъ этимъ словомъ оппозиціи разумѣтся возможное ближайшее разстояніе Королей, т. е. когда они раздѣлены одною только кѣткою.

Когда вы первые достигнете оппозиціи, то выгода будетъ на вашей сторонѣ, если прочія отношенія игры равны, и если, само собою разумѣется, противникъ не можетъ сыграть ни чѣмъ, такимъ образомъ, чтобы разстроить ваше положеніе. — Ибо тогда ему надо или удерживать эту оппозицію, безпрестанно подвигая Короля своего въ разстояніи одной кѣтки отъ вашего, въ какомъ случаѣ послѣдуетъ проигрышъ, или онъ будетъ вынужденъ отступить, что почти всегда влечетъ за собою проигрышъ.

Одна пѣшка.

Эта игра кончается проигрышемъ или розыгрышемъ, смотря по расположенію нашихъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.
Кр е4, П е5.

ЧЕРНЫЙ.
Кр. е 6.

1. Кр. е 4 — д 4

Кр. е 6 — е 7 (1)

2. Кр. д 4 — д 5

Кр. е 7 — д 7

3. П е 5 — е 6 +

Кр. д 7 — е 7

4. Кр. д 5 — е 5

Кр. е 7 — е 8 (2)

5. Кр. е 5 — д 6

Кр. е 8 — д 8 (3)

(1) Надлежитъ всегда отступить Королемъ, противъ пѣшки противника, дабы можно было его Королю противопоставить своего.

(2) Если бы онъ отступилъ Королемъ на клетку с8 или ж8, то проигралъ бы. (Смотри перемѣну.)

(3) Если бы вы въ этомъ положеніи двинули пѣшку, то не могли бы оную поддержать, не сделавъ Патъ противнику.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|------------------|-------------------|
| 6. Кр. д 6 — е 5 | Кр. д 8 — е 7 (1) |
| 7. Кр. е 5 — ж 5 | Кр. е 7 — е 8 (2) |
| 8. Кр. ж 5 — ж 6 | Кр. е 8 — ж 8 |
| 9. П е 6 — е 7 + | Кр. ж 8 — е 8 (3) |

Перемьна.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------------|-------------------|
| 4. Кр. д 5 — е 5 | Кр. е 7 — д 8 (4) |
| 5. Кр. е 5 — д 6 | Кр. д 8 — е 8 |
| 6. П е 6 — е 7 | Кр. е 8 — ж 7 |
| 7. Кр. д 6 — д 7 (5) | Проигралъ. |

(1) Его оборона состоитъ въ томъ, чтобы противо-
поставлять своего Короля вашему, ибо иначе если бы
вы могли поставить вашего Короля въ оппозицію, то
вы бы выиграли.

(2) Онъ не престаеетъ отступать противъ вашей пѣш-
ки, чрезъ что воспослѣдуетъ розыгрышъ.

(3) БѢЛЫЙ Король долженъ оставить пѣшку, иначе
черному будетъ Пять.

(4) Если бы онъ пошелъ Кр. е7 — ж8, то вы бы
также выиграли, выступя Кр. е5 — ж6.

(5) Можно видѣть изъ этихъ примѣровъ, что для
обороны таковой игры надо всегда отступать Коро-

II. Розыгрыши или выигрыши двух пѣшекъ противъ одной.

Эту игру обыкновенно выигрываетъ Король, имѣющій двѣ соединенныя пѣшки; ибо онѣ даютъ ему средство, принудить непріятельскаго Короля оставить оппозицію: что доставить возможность взять пѣшку противника и вести свои въ Ферзи.

демъ противъ пѣшки противника, и что, дабы довести свою пѣшку въ Ферзи, надо, чтобы она, достигнувъ своей седьмой кѣтки, т. е. не доходя одной кѣтки до вступленія въ Ферзи, не сдѣлала бы Шахъ, ибо въ семъ случаѣ одинокій Король укрывается за пѣшку, и по необходимости бываетъ Пать; вмѣсто того, если пѣшка не доходя одной кѣтки до Ферзя, не сдѣлаетъ Шахъ, то одинокій Король вынужденъ ходить, оставить оппозицію и допустить вашу пѣшку въ Ферзи.

Когда пѣшка идетъ по линіи Ладьи, то Король долженъ занимать линію Слона такимъ образомъ, чтобы препятствовать непріятельскому Королю занять кѣтку на линіи Коня, и слѣдственно вести пѣшку свою въ Ферзи.

Однако бывают случаи, когда Король, съ одною пѣшкой, можетъ удержать оппозицію и сдѣлать розыгрышъ.

ПОЛОЖЕНІЕ (1).

БѢЛЫЙ.

Кр.д4—Ше4, Пж5.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.д6, Пж6.

1. **Кр. д 4 — г 4.**

Кр. д 6 — г 6 (2)

2. **Кр. г 4 — г 3**

Кр. г 6 — г 7 (3)

3. **Кр. г 3 — д 3**

Кр. г 7 — д 7 (4)

4. **Кр. д 3 — г 4**

Кр. д 7 — г 6

(1) Въ этомъ положеніи, если бы черный имѣлъ первенство хода, то бѣлый выигралъ бы; а если первенство хода у бѣлаго, то будетъ розыгрышъ.

(2) Если бы онъ выступилъ **Кр. е6—е5**, то вы бы выиграли у него ходъ и игру. (*Смотри первую перемену.*)

(3) Если бы онъ выступилъ **Кр. е6 — е5**, то проигралъ бы. (*Смотри вторую перемену.*)

(4) Онъ сберегаетъ средство противостать вашему Королю, когда вы вознамѣритесь его помѣстить на клеткѣ е5 или е6

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

5. **Кр.** г 4 — д 4. **Кр.** г 6 — д 6 (1)

Первая перемѣна.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Кр. д 4 — г 4 | Кр. д 6 — е 5 |
| 2. Кр. г 4 — д 3 | Кр. е 5 — д 6 (2) |
| 3. Кр. д 3 — д 4 | Кр. д 6 — г 6 (3) |
| 4. Ш е 4 — е 5 | П ж 6 — е 5:+(4) |
| 5. Кр. д 4 — е 5: | Кр. г 6 — д 7 |
| 6. Кр. е 5 — ж 6 | Кр. д 7 — д 8 |
| 7. Кр. ж 6 — з 7 (5) | Пронграль. |

(1) Противникъ вашъ играетъ вѣрно и потому будете розыгрыши.

(2) Онъ равно бы пронграль, если бы ступилъ **Кр.** е5—ж4.

(3) Если бы его Король двинулся на клетку d7 или e7, то вашъ Король долженъ былъ бы стать противу него, чтобы успѣть взять его пѣшку.

(4) Онъ могъ бы не брать вашей пѣшки; этотъ случай изложенъ въ слѣдующей перемѣнѣ.

(5) Черный пронграль; замѣьте, что всякій разъ, когда Король впередъ своей пѣшки, то противникъ не можетъ воспрепятствовать провести ее въ Ферзи.

Вторая перемья.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------------|-------------------|
| 1. Кр. д 4 — г 4 | Кр. д 6 — г 6 |
| 2. Кр. г 4 — г 3 | Кр. г 6 — г 5 |
| 3. Кр. г 3 — д 3 (1) | Кр. г 5 — д 6 |
| 4. Кр. д 3 — д 4 | Кр. д 6 — г 6 (2) |
| 5. П е 4 — е 5 | Кр. г 6 — д 7 |
| 6. П е 5 — е 6+(3) | Кр. д 7 — д 6 |
| 7. Кр. д 4 — г 4 | Кр. д 6 — г 6 (4) |
-

(1) Вы выиграли потерянный надъ нимъ ходъ, ибо онъ не можетъ стать своимъ Королемъ противу вашего; онъ въ необходимости отступить на клетку 6б или 6в; въ обоихъ случаяхъ вашъ Король можетъ взять оппозицію.

(2) Если бы онъ отступилъ Королемъ на клетку 7б или 7г, то надлежало бы также подвинуть вашего Короля противъ него.

(3) Если бы вы взяли эту пѣшку вашею, то бѣлы бы розыгрались.

(4) Въ этомъ положеніи онъ имѣетъ ходъ надъ вами, ибо можетъ противопоставить своего Короля ва-

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| 8. Ш е 6 — е 7 | Кр. г 6 — д 7 |
| 9. Кр. г 4 — д 5 | Кр. д 7 — е 7: |
| 10. Кр. д 5 — г 6 | Кр. е 7 — е 8 |
| 11. Кр. г 6 — д 6 | Кр. е 8 — ж 7 |
| 12. Кр. д 6 — д 7 | Кр. ж 7 — ж 8 |
| 13. Кр. д 7 — е 6 | Кр. ж 8 — з 7 |
| 14. Кр. е 6 — е 7 | Кр. з 7 — з 8 |
| 15. Кр. е 7 — ж 6: | Кр. з 8 — ж 8 |
| 16. Кр. ж 6 — е 6 | Кр. ж 8 — е 8 |
| 17. Ш ж 5 — ж 6 (1) | Пронгралъ. |

*III. Розыгрышиъ двухъ отдѣльныхъ
противу двухъ соединенныхъ пѣшекъ.*

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. г 3, **Ш** б 4, **Ш** в 5.**Кр.** г 5, **П** б 5, **П** ж 51. **Кр.** г 5 — д 5**Кр.** г 5 — д 5

шему; но пожертвовавъ пѣшку, вы можете возвратитъ
первенство хода и вамъ достаточно для выигрыша од-
ной пѣшки.

(1) БѢЛЫЙ поведетъ свою пѣшку въ Ферзи безъ
препятствій.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

2. Кр. д 3 — е 3

Кр. д 5 — е 5

3. Кр. е 3 — ж 3

Кр. е 5 — д 5 (1)

4. Кр. ж 5 — ж 4

Кр. д 5 — е 6

5. Кр. ж 4 — ж 3

Кр. е 6 — д 5 (2)

6. Кр. ж 3 — е 3

Кр. д 5 — е 5 (3)

*IV. Окончаніе игры, съ которой отъ
первенства хода зависить выигрываетъ
или проигрываетъ.*

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.з3, Ша5, П64, Пв4, Кр.а6 Пз4, Пж5, Пе5.

(1) Если бы онъ двинулъ К е5—е6, то вы бы выиграли, приблизивъ вашего Короля къ его пѣшкѣ.

(2) Если бы онъ пошелъ К е6 — е5, вы бы взяли надъ нимъ ходъ и чрезъ то выиграли бы.

(3) Если онъ не подвинетъ своей пѣшки и не допустить васъ сдѣлать оппозицію его Королю, то долженъ последовать розыгрышъ. Филидоръ полагалъ, что въ этомъ положеніи бѣлый долженъ выиграть, если игру начинаетъ черный; но это ошибка: имѣетъ ли черный первенство хода, или нѣтъ, игра должна кончиться розыгрышемъ.

Въ этомъ положеніи тотъ выиграетъ, кто имѣетъ первый ходъ.

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. И в 4 — в 5 | Кр. а 6 — б 5 |
| 2. Кр. з 3 — з 2 (1) | П ж 5 — ж 4 |
| 3. Кр. з 2 — ж 2 | П е 5 — е 4 (2) |
| 4. Кр. ж 2 — ж 1 | П з 4 — з 3 |
| 5. Кр. ж 1 — з 2 | Кр. б 5 — а 6 |
| 6. И в 4 — в 6 | К а 6 — а 7 |
| 7. И б 4 — б 5 | Кр. а 7 — б 8 |
| 8. И а 5 — а 6 | Проиграть. |

V. Другое окончаніе игры, въ которой отъ первенства хода зависитъ выигрышъ или проигрышъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. г 3, **И** в 3, **П** б 3, **И** а 3, **Кр.** д 5, **П** б 5, **П** з 4, **П** ж 4.
И з 2.

(1) Если вы отойдете Королемъ на клетку ж2, то черный, двинувъ пѣшку, выиграетъ.

(2) Какую бы пѣшку черный ни двинуть, вы всегда можете его удержать.

Въ этомъ положеніи тотъ выиграетъ,
кто имѣетъ первый ходъ.

1. П з 4 — з 5 (1)

2. Зр. г 3 — д 3 П ж 4 — ж 3

(1) Онъ долженъ сначала подвинуть эту пѣшку, что бы потомъ выступить П ж4—ж3, ибо вы не можете взять эту последнюю, не допустивъ въ Ферзи его пѣшки з3; если вмѣсто П з4—з3, онъ пошелъ бы П ж4—ж3, вы поменялись бы пѣшкою на пѣшку, и вашъ Король имѣлъ бы время успѣть не допустите въ Ферзи; но если бы вы имѣли первый ходъ, то выиграли бы, перемѣстивъ Зр. з3 — д3, ибо въ этомъ положеніи самое лучшее для чернаго—идти на вашихъ пѣшекъ П а3, П в3, П б3, чтобы ихъ взять прежде чѣмъ они дойдутъ въ Ферзи; но, этимъ временемъ, вы возьмете пѣшки ж4 и з4, и проведете вашу пѣшку з2 въ Ферзи.

И такъ въ этомъ случаѣ, какъ и въ безчисленномъ множествѣ другихъ, отъ одного хода зависитъ выигрышъ. Невозможно изслѣдовать всехъ случаевъ, происходящихъ отъ различныхъ положеній Королей и пѣшекъ при концѣ игры; приведенные здѣсь примѣры

5. Кр. д 3 — с 3 П ж 3 — з 2: вы-
игралъ.

VI. Ладья и пшкья выигрываютъ про- тивъ Слона.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. д 4 — А г 1, П г 4.

Кр. д 6, С в 7.

1. А г 1 — а 1 (1) С в 7 — б 8

2 А а 1 — а 6 + С б 8 — г 6 (2)

достаточны, чтобы указать силу и движеніе Королей по обстоятельству, что означаетъ ихъ оппозиція, какъ можно оную сдѣлать и удержать съ той и другой стороны, и выгоду, которую можно изъ того извлечь для окончанія игры.

(1) Если бы вы двинули П е 4 — е 5 +, то дали бы ему средство сдѣлать розыгрышъ, какъ то далѣе увидите.

(2) Если бы его Король отступилъ, то вамъ надлежало бы поставить вашего Короля предъ цѣлкою. Эту игру не иначе можно выиграть, какъ движеніемъ впередъ вашего Короля дабы отогнать Короля противника на послѣднюю полосу, прежде чѣмъ подвинуть пшкью.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. **Д** а 6 — б 6 (1) **Кр.** д 6 — г 74. **Кр.** д 4 — г 5 **С** г 6 — ж 35. **Д** б 6 — б 7 + **С** ж 3 — в 76. **Д** б 7 — а 7 **Кр.** г 7 — в 87. **Кр.** г 5 — в 6 (2)

*Розыгрышъ въ той же игрѣ, если
иллюющій пышку ошибется.*

(Прежнее положеніе.)

1. **Д** г 4 — г 5 + (3) **Кр.** д 6 — г 72. **Кр.** д 4 — г 4 **С** в 7 — ж 3

(1) Этимъ ходомъ вы принуждаете его отступить
Королемъ и дать мѣсто вашему.

(2) Изъ этого положенія вы играете, подвинувъ пыш-
ку или взявъ Слона.

(3) Въ настоящемъ положеніи долженъ послѣдовать
розыгрышъ, ибо вашъ Король не можетъ стать предъ
своею пышкою; при чемъ предполагается однако же
безошибочная игра чернаго.

3. **Д** г 1 — а 1 **С** ж 3 — е 4 (1)
 4. **Д** а 1 — а 7 + **Кр.** г 7 — г 6 (2)
 5. **Кр.** г 4 — д 4 **С** е 4 — ж 3 (3)
 6. **Д** а 7 — ж 7 **С** ж 3 — д 1 (4)
 7. **Д** ж 7 — ж 6 + **Кр.** г 6 — г 7
 8. **Ш** г 5 — г 6 (5) **Кр.** г 7 — в 6 (6)
-

(1) Онъ долженъ стараться держать своего Слона въ недалекомъ разстояніи отъ вашего Короля, дабы имѣть возможность сдѣлать ему Шахъ, когда вы вознамѣритесь его помѣстить на одной изъ черныхъ кѣтокъ возлѣ вашей пѣшки.

(2) Если бы онъ прикрылъ Шахъ вмѣсто движенія Королемъ, то вы бы выиграли, занявъ вашимъ Королемъ черную кѣтку противъ его Слона.

(3) Если бы онъ сыгралъ **С** е4—з2, то вы бы выиграли пойдя **Д** а7—ж7. Надо наблюдать въ этой игрѣ, чтобы Слонъ не очень былъ удаленъ отъ непріятельскаго Короля.

(4) Чтобы имѣть возможность сдѣлать Шахъ.

(5) Если бы вы двинулись впередъ Королемъ, то онъ принудилъ бы отступить, сдѣлавъ Шахъ Слономъ.

(6) Если бы онъ сыгралъ иначе, то проигралъ бы.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

9. Кр. д 4 — д 5 С д 1 — б 4.(1)
 10. Ц г 6 — г 7 + Кр. в 6 — г 7:
 11. Кр. д 5 — г 5 Кр. г 7 — в 7(2)

VII. Ферзь выигрываетъ противъ пѣшки, поступающей въ Ферзи.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- Кр. б 7, Ф в 8. Кр. е 2 — П д 2
 1. Ф в 8 — е 5 + Кр. е 2 — ж 2
 2. Ф е 5 — ж 4 + Кр. ж 2 — е 2
 3. Ф ж 4 — е 4 + Кр. е 2 — ж 2
 4. Ф е 4 — д 3 Кр. ж 2 — е 1
 5. Ф д 3 — е 3 + Кр. е 1 — д 1

(1) Въ этомъ положеніи пѣшка пропала, ибо вашъ Король не можетъ подвинуться впередъ, не закрывъ своей Ладьи.

(2) Когда остается Слонъ противъ Ладьи, то надо поставить своего Коря въ угольной клеткѣ не одинаковаго со Слономъ цвѣта. Только на этомъ мѣстѣ можно быть увѣрену въ розыгрышъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 6. Кр. б 7 — в 6 | Кр. д 1 — г 2 |
| 7. Ф е 5 — г 5 + | Кр. г 2 — в 2 |
| 8. Ф г 5 — в 4 + | Кр. в 2 — г 2 |
| 9. Ф в 4 — г 4 + | Кр. г 2 — в 2 |
| 10. Ф г 4 — д 3 | Кр. в 2 — г 1 |
| 11. Ф д 5 — г 5 + | Кр. г 1 — д 1 |
| 12. Кр. в 6 — г 5 | |

Чтобы здѣсь выиграть, надлежитъ въ-первыхъ поставить Ферзя сколько можно ближе къ непріятельскому Королю, потомъ принудить сго стать предъ своею пѣшкою; поелику тогда онъ не можетъ вести оную въ Ферзи, то вы пользуетесь этимъ временемъ, чтобы приблизить вашего Короля къ его Королю.

УІІІ. Розыгрышиъ Ферзя противъ пѣш-ки, поступающей въ Ферзи.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|------------------|-----------------|
| Кр. в 4, Ф д 2. | Кр. ж 1, П е 2. |
| 1. Ф д 2 — ж 4 + | Кр. ж 1 — з 2 |

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

2. Φ ж 4 — е 3 Кр.з 2 — ж 13. Φ е 3 — ж 3 + Кр.ж 1 — з 1

Въ концѣ предыдущей игры, вы принуждали Короля становиться предъ пѣшкой для сохраненія оной, но здѣсь онъ можетъ безопасно оставлять ее подъ ударомъ, ибо вы, взявъ оную, сдѣлаете ея Пать.

Другой розыгрышъ Ферзя противъ пѣшки, поступающей въ Ферзи.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. в 4, — Φ г 4. Кр. ж 2, — П з 2.1. Φ г 4 — ж 4 + Кр.ж 2 — е 82. Φ ж 4 — з 3 Кр. е 2 — ж 23. Φ з 3 — ж 3 + Кр.ж 1 — з 1

Будучи вынуждены принять вашего Ферзя съ этой линіи, чтобы открыть мѣсто его Королю, вы никогда не успѣете приблизить вашего Короля; а потому будетъ розыгрышъ.

Эти три окончанія игоръ показываютъ, что пѣшки обоихъ Слоновъ и обѣихъ Ладей, поступающія въ Ферзи, и поддержанныя Королемъ, доставляютъ противъ Ферзя розыгрышъ; а пѣшки Короля, Ферзя и обоихъ коней должны въ подобномъ положеніи проиграть.

Та же игра выиграна, если Король возьмѣтъ пѣшки.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. д 4, — Ф г 7

Кр. ж 8, П е 7

1. Кр. д 4 — е 5

Пе7—Пе8 бер. Фн+

2. Кр. е 5 — ж 6.

Програлъ.

IX. Ферзь выигрываетъ противъ Ладьи и пѣшки.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. е 4, Ф г 5.

Кр. д 7. Л д 5. П г 6.

1. Ф г 5 — з 7 + Кр. д 7 — д 6

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 2. ♔ з 7 — ж 8 + | Кр. д 6 — д 7 |
| 3. ♔ ж 8 — в 8 | Л д 5 — в 5 (1) |
| 4. ♔ в 8 — б 7 + | Кр. д 7 — д 6 |
| 5. ♔ б 7 — ж 7 | Л в 5 — д 5 |
| 6. ♔ ж 7 — в 7 | Л д 5 — в 5 |
| 7. ♔ в 7 — г 8 | Л в 5 — д 5 |
| 8. ♔ г 8 — д 8 + | Кр. д 6 — г 5 |
| 9. ♔ д 8 — в 8 | Л д 5 — д 4 + |
| 10. Кр. е 4 — е 5 | Л д 4 — д 5 + |
| 11. Кр. е 5 — е 6 | Л д 5 — д 4 |
| 12. ♔ в 8 — е 5 + | Л д 4 — д 5 |
| 13. ♔ е 5 — г 5 + | Кр. д 5 — в 5 |
| 14. ♔ г 5 — г 2 (2) | Кр. в 5 — в 6 |
| 15. ♔ г 2 — г 4 | Кр. в 6 — г 7 |
| 16. ♔ г 4 — в 4 | Л д 5 — в 5 |

(1) Его оборона состоитъ въ томъ, чтобы не пропустить вашего Короля, для чего онъ попеременно играетъ Ладью съ кѣтки е5 на с5, гдѣ она поддержана его пѣшкой.

(2) Здѣсь вы его ставляете въ необходимость удалить Ладью отъ его Короля, или пропустить вашего Короля.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

17. ♔ в 4 — е 7 + Кр. г 7 — в 6
 18. Кр. е 6 — д 7 Л в 5 — д 5 +
 19. Кр. д 7 — г 8 Л д 5 — в 5
 20. ♔ е 7 — г 7 + Кр. в 6 — г 5
 21. Кр. г 8 — д 7 Л в 5 — в 6
 22. ♔ г 7 — е 5 + Кр. г 5 — в 4
 23. Кр. д 7 — г 7 Л в 6 — в 5.
 24. ♔ е 5 — д 4+(1)

По взятіи пѣшки Ферзь долженъ выиграть; смотрите Матъ Ферземъ противъ Ладьи въ слѣдующей главѣ.

Первая перемяна.

9. ♔ д 8 — в 8 Л д 5 — з 5
 10. ♔ в 8 — а 8 + Кр. г 5 — в 4
 11. ♔ а 8 — а 4 + Кр. в 4 — в 3
 12. ♔ а 4 — а 5 +

(1) Какъ скоро вашъ Король успеетъ стать за пѣшкою, то вы выиграете; чтобы этого достигнуть, надо его Короля принудить ходить.

Ладья находится въ удаленіи отъ Коро-
ля; вы должны ее взять двойнымъ Шахомъ,
или покрайней мѣрѣ взять пѣшку.

Вторая перемѣна.

15. **Ф** г 2 — г 4 **Кр.** в 6 — в 7

16. **Ф** г 4 — а 4 **Л** д 5 — в 5

17. **Ф** а 4 — а 7 + **Кр.** в 7 — в 6

18. **Кр.** е 6 — д 7

Здѣсь вашъ Король можетъ стать сзади
пѣшки; вы должны выиграть.

Розыгрышиъ Ферзя противъ Ладьи и пѣшки.

П О Л О Ж Е Н І Е.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. г 5, **Ф** б 3. **Кр.** г 8, **Л** д 6, **П** г 7.

Въ этомъ положеніи послѣдуетъ розыг-
рышъ, ибо Ферзь не можетъ, какъ въ пре-
дыдущей игрѣ, напасть съ тылу ни на Ко-
роля, ни на пѣшку. И такъ Ладья и пѣшка

противъ Ферзя дѣлають розыгрышъ, когда пѣшка не сходила съ своего мѣста; но ежели она была двинута впередъ, то Ферзь долженъ выиграть.

Однако это правило не относится къ пѣшкѣ Ладьи; ибо въ этомъ случаѣ всегда проигрышъ, двинута ли она, или нѣтъ.

Также воспослѣдуетъ розыгрышъ, если пѣшкѣ останется только одинъ Шахъ, чтобы поступить въ Ферзи.

Х. Розыгрыши Ладьи и пѣшки противъ Ладьи.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. с 5, Д з 7, Ш д 4. Кр. д 8, Л а 6.

1. Ш д 4 — д 5 Л а 6 — б 6 (1)

(1) Сохраняя Ладью на этой линіи, онъ препятствуетъ движению вашего Короля впередъ, и онъ проигралъ бы, отставя эту линію прежде движенія пѣшки.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

2. Д з 7 — а 7

Л б 6 — в 6 (1)

5. Ш д 5 — д 6

Л в 6 — в 1 (2)

4. Кр. е 5 — е 6

Л в 1 — е 1+(3)

*Проигрывшъ той же игры, если пѣшью-
ющей только Ладью ошибется.*

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. Ш д 4 — д 5

Л а 6 — а 1

2. Кр. е 5 — е 6 (4) Л а 1 — е 1+(5)

(1) Ладья только въ то время должна оставить эту линию, когда вы двинете на оную пѣшку.

(2) Сдѣлавъ Шахъ, онъ проигралъ бы.

(3) Онъ долженъ продолжать дѣлать вамъ Шахъ, чтобы васъ принудить отдалиться отъ пѣшки, и когда вашъ Король двинется противъ его Ладьи, онъ нападаетъ на пѣшку и возьметъ ее.

(4) Если бы поставили Короля противъ его К оро-
ля, онъ бы могъ, сдѣлавъ Шахъ Ладьею, занять такое
положеніе, при которомъ произошелъ бы розыгрышъ.

(5) Еслибъ онъ сдѣлалъ Шахъ на клеткѣ а6, вы
закрылись бы отъ онаго пѣшкою; а если вмѣсто этого
хода онъ бы выступилъ Кр. d8 — e8, то надо было

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ

3. **Кр.** е6 — д6 **Кр.** д8 — е8 (1)
 4. **Л** з7 — з8 + **Кр.** е8 — ж7
 5. **Л** з8 — д8 (2) **Л** е1 — д1
 6. **Кр.** д6 — г7 **Кр.** ж7 — е7 (5)
 7. **И** д5 — д6 + **Кр.** е7 — ж7 (4)
 8. **Кр.** г7 — д7 (5) **Л** д1 — д2
 9. **Л** д8 — г8 **Л** д2 — д1
-

бы сдѣлать Шахъ вашею Ладьею, а потомъ играть **Кр.** е6—д7.

(1) Если бы Король его остался на прежнемъ мѣстѣ, то надо было бы сдѣлать Шахъ и помѣняться Ладьями.

(2) Если бы вы сыграли иначе, то последовалъ бы розыгрышъ.

(3) Если бы онъ двинулъ **Л** е1 — з1 +, то вамъ надлежало бы ходить **Кр.** е7—д7.

(4) Если бы онъ выступилъ **Кр.** е7—е6, то вамъ надлежало бы играть **Л** з8 — е8 +, а въ слѣдующій ходъ двинуть **И** е6—д7.

(5) Если бы вы теперь двинули **И** е6 — д7, то последовалъ бы розыгрышъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 10. Л г 8 — г 2 | Л д 1 — д 3 |
| 11. Л г 2 — ж 2 + | Кр. ж 7 — з 7 |
| 12. Кр. д 7 — е 7 | Л д 3 — е 3 + |
| 13. Кр. е 7 — д 8 | Л е 3 — д 3 |
| 14. И д 6 — д 7 | Л д 3 — г 3 (1) |
| 15. Л ж 2 — в 2 | Кр. з 7 — ж 7 |
| 16. Л в 2 — в 7 | Л г 3 — г 2 |
| 17. Л в 7 — г 7 | Л г 2 — б 2 |
| 18. Л г 7 — г 1 | Л б 2 — б 8 + |
| 19. Кр. д 8 — г 7 | Л б 8 — б 7 + |
| 20. Кр. г 7 — д 6 | Л б 7 — б 6 + |
| 21. Л г 1 — г 6 | Л б 6 — б 8 |
| 22. Л г 6 — г 8. | Проигралъ. |

XI. Розыгрышиъ Ферзя и пѣшки про- тивъ Ферзя.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. ж 7, **Ф** г 3, **И** е 6. **Кр.** б 4, **Ф** в 5.

(1) Онъ дѣлаетъ этотъ ходъ, чтобы воспрепятство-
вать вашему Королю идти влѣво, и чтобы сдѣлать
ему Шахъ, въ случаѣ, если онъ подвинется вправо,
и тѣмъ принудить его возвратиться на прежнее мѣсто
передъ пѣшку.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. И е 6 — е 7 (1) | Ф в 5 — ж 5 + |
| 2. Ф г 5 — ж 6 | Ф ж 5 — д 5 + |
| 3. Кр. ж 7 — ж 8 (2) | Ф д 5 — г 5 + |
| 4. Кр. ж 8 — з 7 | Ф г 5 — з 1 + |
| 5. Ф ж 6 — з 6 | Ф з 1 — д 4 + |
| 6. Кр. з 7 — ж 8 | Ф д 4 — ж 4 + |
| 7. Ф з 6 — ж 7 | Ф ж 4 — д 6 (3) |

XII. Слонъ и пѣшка противъ двухъ пѣшекъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. е 2, **И** е 3, **И** д 3. **Кр.** е 6, **С** г 6, **П** е 5.

(1) Въ этомъ положеніи бѣлый долженъ стараться сдѣлать мѣну Ферзями, а черному, для избѣжанія таковой мѣны, надлежитъ имѣть Короля своего въ отдаленіи отъ противника.

(2) Онъ не можетъ сдѣлать вамъ Шахъ, не потерявъ игры; но онъ можетъ воспрепятствовать вашей пѣшкѣ пройти въ Ферзи.

(3) Когда Шаха нѣтъ, то всегда можно поставить Ферзя такимъ образомъ, чтобы не допустить пѣшку въ Ферзи и чрезъ то достигнуть розыгрыша.

Въ этомъ положеніи черный долженъ выиграть.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|------------------|-------------------------------|
| 1. Кр. с 2 — д 2 | Кр. е 6 — д 6 |
| 2. Кр. д 2 — г 5 | С г 6 — в 7 |
| 3. Кр. г 5 — д 2 | Кр. д 6 — г 6 |
| 4. Кр. д 2 — г 5 | Кр. г 6 — в 5 |
| 5. Кр. г 5 — в 5 | С в 7 — а 5 + |
| 6. Кр. в 5 — г 5 | С а 5 — б 4 |
| 7. Кр. г 5 — д 2 | Кр. в 5 — в 4 |
| 8. Кр. д 2 — е 2 | Кр. в 4 — г 5 вы-
играетъ. |

Но если бы слѣдующее было положеніе:

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. ж 2 — Ц ж 5, Ц е 5. Кр. е 6, С г 6, П е 5.

То воспослѣдовалъ бы розыгрышъ: ибо черный не можетъ движеніемъ влѣво идти на пѣшки бѣлаго, какъ въ предыдущемъ положеніи; если же онъ покусится идти на ваши пѣшки справа, то вамъ можно будетъ открыть размѣнъ пѣшен на пѣшку,

и слѣд. сдѣлать розыгрышъ. И такъ вы пойдете **Кр.** ж 2 — з 3; если черный двинетъ **Кр.** е 6 — ж 5, то вы возвратитесь на клѣтку ж 2; если онъ обратится вправо, то вы ходите **Ц** е 3 — е 4, потомъ **Кр.** ж 2 — е 3 и **Ц** ж 3 — ж 4; размѣнъ пѣшекъ неизбеженъ, а потому розыгрышъ.

XIII. Слонъ и пѣшка противъ Слона.

Слонъ съ одною пѣшкою не можетъ выиграть противъ Слона не одинаковаго цвѣта; если же Слоны одинаковаго цвѣта, то имѣющій пѣшку выиграетъ, буде успѣетъ сдѣлать противнику оппозицію, помѣстивъ своего Короля предъ пѣшкою, потомъ направленіе непріятельскаго Слона закрыть своимъ Слономъ, поддержаннымъ Королемъ, и наконецъ пожертвовать этимъ Слономъ, дабы смѣстить Слона противника съ линіи, чрезъ которую пѣшка должна проходить въ Ферзи.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. з 6, **С** г 2, **Ц** ж 6. **Кр.** е 8, **С** б 2.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1. Кр. з 6 — з 7 (1) | С б 2 — г 4 |
| 2. С г 2 — з 6 + | Кр. е 8 — д 8 |
| 3. С з 6 — ж 7 | С г 4 — в 5 |
| 4. С ж 7 — в 3 | С в 5 — е 8 |
| 5. С в 3 — б 4 | Проигралъ (2). |
-

(1) Надо, чтобы бѣлый начиналъ игру, дабы взять оппозицію противъ чернаго, иначе черный поставитъ Короля е8—ж8, откуда смѣстить его будетъ невозможно.

(2) Въ менѣе выдвинутомъ положеніи вамъ не лзя было бы провести пѣшку въ Ферзи посредствомъ пожертвованія Слона; ибо черный имѣлъ бы время воротить Слона своего, чтобы остановить движеніе вашей пѣшки въ Ферзи.

И такъ въ этой игрѣ обыкновенно будетъ розыгрышъ, и только при особенныхъ положеніяхъ она можетъ быть выиграна: надо рассчитать, удастся ли первому стать въ оппозицію, можно ли будетъ удерживать оную, или принудить противника ее покинуть, чтобы, согласно всему этому, рѣшиться на мѣну Слоновъ, или избѣжать оной.

XIV. Розыгрышиъ одного Короля противъ Слона и пѣшки.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. ж 6. С е 5. Ш з 5. Кр. з 8.

Надо замѣтить въ этомъ положеніи, и другихъ подобныхъ, что пѣшка на линіи **Л**адей не можетъ пройти въ Ферзи при пособіи Слона, если оный не будетъ одинаковаго цвѣта съ тою клѣткою, на которой пѣшка должна поступать въ Ферзи. Въ выше-означенномъ положеніи, Король, одинъ обороняющійся, не можетъ быть смѣщенъ съ этой угловой клѣтки, а потому будетъ Пать, или розыгрышъ.

XV. Розыгрышиъ Коня и пѣшки противъ одного Короля.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. в 2.

Кр. а 1. К е 5. П а 2.

Если, въ этомъ положеніи, игру начина-
етъ черный, то воспослѣдуетъ розыгрышъ,
ибо ему остается играть только Конемъ,
которымъ, какіе бы ходы ни дѣлалъ, но къ
вашему Королю не можетъ приблизиться и
сдѣлать Шахъ такимъ образомъ, чтобы его
принудить оставить оппозицію; если бы вы
имѣли первенство хода, то Конь принудилъ
бы васъ оставить оппозицію и проиграть.

XVI и XVII. Лишняя пѣшка и Слонъ противъ Коня.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.е2.Кд5.Пж2.Пз2. Кр.ж8.Сд8.Пз7.Пж7.

Па2.Пб2.Пв3.Пг4. Па7Пб6Пв6Пг5Пд4.

1. Кр. е 2 — д 5.

Кр. ж 8 — е 8

2. Кр. д 5 — е 4

Кр. е 8 — д 7

3. П ж 2 — ж 4

П з 7 — з 6

4. П з 2 — з 4

Кр. д 7 — д 6

5. П б 2 — б 4

П ж 7 — ж 6

6. П а 2 — а 4

П а 7 — а 6

БѢЛЫЙ.

7. **В**р. е 4 — д 38. **Ш** а 4 — а 59. **В**р. д 3 — е 4

ЧЕРНЫЙ.

П б 6 — б 5**К**р. д 6 — е 6

Здѣсь игра прекращается розыгрышемъ.

Пользуясь этимъ положеніемъ, гдѣ Слонъ находится на одной сторонѣ, а Конь на другой, чтобы склонить сохранять въ концѣ игры Коня преимущественнѣе Слона, Слонъ можетъ атаковать только пѣшки на клѣткахъ одинаковаго съ нимъ цвѣта, а Конь можетъ напасть на всякую пѣшку противника.

XVIII. *Дѣтъ лишнія пѣшки на одной сторонѣ, и у каждой по Слону различнаго цвѣта.*

Эту игру долженъ выиграть имѣющій двѣ лишнія пѣшки; но ему слѣдуетъ стараться подвигать свои пѣшки такимъ образомъ, чтобы не помѣщать ихъ на клѣткахъ одинаковаго цвѣта съ своимъ Слономъ, ибо

иначе Король противника расположится между его пѣшекъ, и его не можно будетъ вытѣснить изъ этого положенія, отъ чего послѣдуетъ розыгрышъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.е3. Св4. Шз3. Шж4. Кр.в6. Сг8. Па5. Пб6. Пе4. Пд4. Шб3. Ша4. Пж7. Пз6.

Въ этомъ положеніи вы выступите **Ш д 4** — **д 5** и выиграете; но если бы вы двинули **Пе 4** — **е 5**, то черный, помѣстя **Кр. в 6** — **г 6**, сдѣлалъ бы розыгрышъ.

Когда въ концѣ игры имѣете двѣ пѣшки рядомъ и Слона, то дабы провести эти пѣшки въ Ферзи, надлежитъ ихъ расположить на клѣткахъ противоположнаго съ вашимъ Слономъ цвѣта; ибо тогда онъ вамъ послужитъ для смѣщенія непріятельскаго Короля или его Офицеровъ, препятствующихъ успѣху движенія этихъ пѣшекъ въ Ферзи.

Лишняя пѣшка, когда Слоны разныхъ цвѣтовъ, не можетъ пройти въ Ферзи, хотя бы достигла шестой кѣтки; ибо Король противника, или его Слонъ, всегда ее останавливать на пути; а притомъ Король, имѣющій одною пѣшкою меньше, всегда будетъ въ возможности поддержать свои пѣшки той стороны, на которую устремится его противникъ.

Однако же, соотвѣтственное положеніе обоихъ Королей можетъ сдѣлать исключеніе изъ этого правила.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Зр. е 1. **С** б 5. **Ц** г 7. **К**р. д 4. **С** в 7. **П** д 3. **П** е 3.

Черный выиграетъ силою пѣшекъ, поддержанныхъ Королемъ своимъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

1. **З**р. д 4 — г 4 **С** б 5 — а 6

2. **З**р. г 4 — в 5 **С** а 6 — б 7

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. П д 3 — д 2 + Кр. е 1 — е 2

4. Вр. в 3 — г 2 Выиграетъ.

XIX. Пышки, больше выдвинутыя, имѣютъ преимущество.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Вр. д 2 С г 5 П а 2 П б 3. Кр. е 5 С г 7 П а 3 П б 4 П в 5.
П в 4.

Черный выиграетъ, двинувъ С г 7 — а 4; возьметъ ли вы его Слона, или нѣтъ, въ какомъ случаѣ онъ самъ беретъ пѣшку б 3.

Когда пѣшки столкнулись между собою, преимущество на сторонѣ тѣхъ, которыя болѣе выдвинуты.

XX. Лишняя пѣшка и у каждаго Ладья.

Здѣсь обыкновенно розыгрышъ; однако бываютъ случаи когда съ лишнею пѣшкою выигрываютъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Вр. з 5 Л е 6. П з 6. П ж 4. Кр. е 5. Л ж 7. П е 5.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Д е 6 — в 6 | Кр. е 4 — д 5 |
| 2. Кр. з 5 — з 4 | П е 5 — е 6 |
| 3. Д в 6 — в 1 | П е 6 — е 7 |
| 4. Д в 1 — е 1 | Кр. д 5 — д 6 |
| 5. П з 6 — з 5 | Кр. д 6 — д 7 (1) |
| 6. Кр. з 4 — з 3 | Пе 7—е 8 беретъ Ф |
| 7. Д е 1 — е 8: | Кр. д 7 — е 8: |
| 8. П ж 4 — ж 5 | Кр. е 8 — е 7 |
| 9. П ж 3 — ж 2 | Кр. е 7 — е 6 |
| 10. П з 5 — з 4 | Кр. е 6 — е 5 |
| 11. Кр. з 3 — з 2 | Кр. е 5 — е 4 |

(1) Если въ этомъ положеніи бѣлый, вмѣсто **К** с6—с7 двинулъ бы **Д** ж7—ж8, тогда Король, отстоящій отъ пѣшекъ противника менѣе нежели на двѣ клетки, имѣлъ бы возможность обратиться къ пѣшкамъ и воспрепятствовать ихъ движенію въ Ферзи.

Легко понять, что встрѣчаются случаи, когда выгодно пожертвовать Ладьею за пѣшку противника, готовящуюся поступить въ Ферзи, особенно, когда Король по отдаленности не можетъ остановить движенія вашихъ пѣшекъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

12. **Ц** з 4 — з 3 **Кр.** е 4 — е 313. **Ц** ж 2 — ж 1 беретъ **Ф** **Л** ж 7 — ж 1:14. **Кр.** ж 2 — ж 1: и ве-
детъ другую пѣшку въ
Ферзи.*XXI. Розыгрышиъ Коня, удаленнаго отъ
своего Короля противъ пѣшки, посту-
пающей въ Ферзи.*

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. з 2. **К** а 2. **Кр.** б 3. **Ц** а 5.1. **К** а 2 — в 1 + **Кр.** б 3 — б 22. **К** в 1 — г 3 + **Кр.** б 2 — в 23. **К** г 3 — б 4 + **Кр.** в 2 — б 34. **К** б 4 — г 3

Черный не можетъ подвинуть своей пѣш-
ки, не подвергаясь розшаху, а потому по-
слѣдуетъ розыгрышиъ. Въ подобныхъ поло-
женіяхъ, когда Конь не можетъ сдѣлать
Шахъ, ни препятствовать движенію пѣшки
впередъ, надо играть имъ такимъ образомъ,
чтобы на второмъ ходу сдѣлать розшахъ.

XXII. Конь и пышка противъ четы- рехъ пышекъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. е4—**К** г3. **П** ж3. **Кр.** ж6. **Пе**5 **П** ж4. **П** в5. **П** в5.

- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1. К г 3 — д 4 + | Кр. ж 6 — е 6 |
| 2. К д 5 — в 4 | Кр. е 6 — ж 6 |
| 3. К в 4 — д 3 | П в 5 — в 4 (1) |
| 4. К д 5 — е 5: | П в 4 — в 3 |
| 5. К е 5 — з 4 + | Кр. ж 6 — е 6 |
| 6. Кр. е 4 — д 3 | П в 3 — в 2 |
| 7. Кр. д 3 — г 2 | П в2—в1 беретъ Ф . + |
| 8. Кр. г 2 — в 1: | Кр. е 6 — д 5 |
| 9. Кр. в 1 — г 2 | Кр. д 5 — д 4 |
| 10. Кр. г 2 — д 2 | Пронграль. |

(1) Если бѣлый взялъ бы эту пышку, то черный поправилъ бы игру, двинувъ **П** з5—д4, **Кр.** ж6—з5 и **П** е5—е4.

Эта игра представляет много переменъ, которыя съ небольшимъ вниманіемъ легко найти. Игра повидимому была покрайней мѣрѣ равна, ибо три пѣшки равняются Коню; но положеніе бѣлаго доставляетъ ему преимущество, и всё затрудненіе въ томъ, чтобъ играть Конемъ такимъ образомъ, чтобы взять пѣшки противника, не допустивъ мѣны пѣшки на пѣшку.

XXIII. Король и Слонъ прѣтисъ Короля и Ладьи.

Въ этомъ случаѣ обыкновенно розыгрышъ; надлежитъ только, чтобы вмѣняющій Слона не ходилъ Королемъ безъ крайности, стараясь воспрепятствовать противнику взять оппозицію, когда Слонъ закрываетъ отъ Шаха.

Другой способъ сдѣлать навѣрное розыгрышъ, состоитъ въ помѣщеніи Короля на одной изъ угловыхъ кѣтокъ различнаго

цвѣта съ вашимъ Слономъ , который тогда служить прикрытіемъ отъ наносимыхъ вамъ Шаховъ.

XXIV. Король и Конь противъ Короля и Ладьи.

Обыкновенно кончается розыгрышемъ ; однако надлежитъ , чтобы Конь находился близъ Короля : онъ послужитъ тогда для прикрытія отъ шаховъ и для воспрепятствованія Королю противника взять оппозицію.

Мы кончимъ эту главу замѣчаніемъ , что вообще Ладья и Слонъ противъ Ферзя дѣлаютъ розыгрышъ , но Ферзь противъ Слона и Коня можетъ выиграть.

Розыгрышъ — если Ладья противъ Слона и двухъ пѣшекъ ; также Ладья противъ Коня и двухъ пѣшекъ : ибо въ обоихъ послѣднихъ случаяхъ не можно воспрепятствовать мѣнѣ Ладьи на двѣ пѣшки.

Ферзь противъ Ладьи и двухъ пѣшекъ — розыгрышъ.

ГЛАВА III.

О МАТЬ.

I. Ладья противъ одного Короля.

Этотъ матъ очень легокъ; вотъ способъ сдѣлать оный въ наименьшее число ходовъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. д 4. Л з 1.

Кр. д 6.

1. Л з 1 — з 6 + Кр. д 6 — д 7

2. Кр. д 4 — д 5 Кр. д 7 — г 7(1)

(1) Надо выждать, когда его Король будетъ противъ вашего, чтобы сдѣлать шахъ Ладьею, ибо тогда это принудитъ его отступить — и такимъ образомъ вы его отбросите на крайнюю линію, гдѣ дадите ему Матъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

3. Д з 6 — ж 6	Кр г 7 — в 7
4. Кр. д 5 — г 5	Кр. в 7 — б 7
5. Кр. г 5 — в 5	Кр. б 7 — а 7
6. Кр. в 5 — б 5	Кр. а 7 — б 7
7. Д ж 6 — ж 7 +	Кр. б 7 — в 8
8. Кр. б 5 — в 6	Кр. в 8 — г 8
9. Д ж 7 — а 7	Кр. г 8 — д 8
10. Кр. в 6 — г 6	Кр. д 8 — е 8
11. Кр. г 6 — д 6	Кр. е 8 — ж 8
12. Кр. д 6 — е 6	Кр. ж 8 — з 8
13. Кр. е 6 — ж 6	Кр. з 8 — ж 8
14. Д а 7 — а 8 +	Матъ.

II. Дѣтъ Ладьи противъ одной.

Чтобы здѣсь выиграть, надлежитъ, дабы имѣющій двѣ Ладьи привелъ Короля, имѣющаго одну Ладью, на которую-либо крайнюю полосу шашечницы; тамъ легко его довести до Мату, или принудить промѣнять Ладью на Ладью.

III. Ферзь противъ Ладьи.

Этотъ Матъ не избѣженъ въ большей части положеній; — чтобы сдѣлать оный, надлежитъ Королю, имѣющаго Ладью, принудить отступить на крайнюю полосу шащечницы: для сего вашъ Король долженъ держать противу него оппозицію и маневрировать Ферземъ или дѣлая Шахъ, или занимая выгодныя положенія; приведя же непріятельскаго Короля на крайнюю линію, вы принудите его удалиться отъ Ладьи, что вамъ доставитъ возможность ее взять посредствомъ двойнаго Шаха, или сдѣлать Матъ.

При концѣ этой игры въ особенности надо остерегаться, чтобы противникъ не могъ пожертвовать своею Ладью, дабы могъ быть Патъ, что случается часто.

ПОЛОЖЕНІЕ:

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. е 5. Ф д 5

Кр. г 7—Л г 6.

1. Ф д 5 — б 5 +

Кр. г 7 — д 7

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

2. Φ б 5 — б 7 + Л г 6 — г 7
 3. Φ б 7 — б 4 + Кр.д 7 — г 8
 4. Кр.е 5 — д 6 Кр.г 8 — в 8 (1)
 5. Φ б 4 — б 5 (2) Л г 7 — в 7
 6. Кр.д 6 — г 6 Л в 7 — а 7 (3)
 7. Φ б 5 — д 8 + Кр.в 8 — б 7
 8. Φ д 8 — г 7 + Кр.б 7 — б 8
 9. Φ г 7 — г 8 + Кр.б 8 — б 7
 10. Φ г 8 — в 7 + Кр.б 7 — а 6
 11. Φ в 7 — в 6 + Кр.а 6 — а 5
 12. Кр.г 6 — в 5 Черный будетъ Мать,
 или вынужденъ от-
 дать Ладью.

(1) Если вмѣсто хода Кр. е8—е8 онъ пошелъ бы Кр. е8—е8, то вы двинули бы Φ с4—с5 и выиграли бы.

(2) Если вы пойдете Φ б4—б6, то онъ пойдетъ Л е7—е7 и отдастъ вашего Короля, ибо вы не можете тотъ же часъ взять Ладью, не подвергнувъ его Пату.

(3) Если теперь вмѣсто Л е7—а7 онъ и удалитъ свою Ладью, то вы безпрестанно будете дѣлать Шахъ Ферземъ, и достигнете розшаха Королю и Ладѣ.

Однако иногда рядъ послѣдовательныхъ ходовъ вашего Короля и Ферзя, а иногда неосмотрительность приводятъ въ такое положеніе, когда этотъ Матъ не возможенъ.

Напримѣръ въ слѣдующихъ положеніяхъ черный, имѣя первенство хода, дѣлаетъ розыгрышъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|----------------------|-----------------|
| I. Кр. е 3 — Ф д 3 | Кр. з 1 — Л ж 2 |
| II. Кр. е 1 — Ф е 2 | Фр. з 1 — Л ж 4 |
| III. Кр. б 6 — Ф г 6 | Кр. в 8 — Л в 7 |

Въ этихъ положеніяхъ и подобнымъ имъ черный жертвуетъ Ладью и будетъ Патъ.

IV. Король противъ двухъ Слоновъ.

Чтобы сдѣлать этотъ Матъ, надо принудить непріятельскаго Короля отступить на одну изъ угольныхъ клетокъ шашечницы, гдѣ два Слона легко ему дадутъ Матъ.

Надлежитъ внимательно наблюдать, чтобы не сдѣлать Патъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. д 6. С в 2. С с 2.

Кр. ж 7.

1. С е 2 — д 3

Кр. ж 7 — е 8

2. С в 2 — ж 6

Кр. е 8 — ж 7

3. С ж 6 — з 5

Кр. ж 7 — е 8

4. С д 3 — з 6 +

Кр. е 8 — ж 8

5. С з 5 — ж 6

Кр. ж 8 — з 8

6. Кр. д 6 — е 6

Кр. з 8 — ж 8

7. С ж 6 — г 3

Кр. ж 8 — з 8

8. Кр. е 6 — ж 6

Кр. з 8 — ж 8

9. С е 3 — в 4 +

Кр. ж 8 — з 8

10. С з 6 — ж 7 +

Матъ.

У. Король противъ двухъ Коней.

Король съ двумя Конями не можетъ дать Матъ противника.

Однако, ежели противникъ имѣеть въ игрѣ пѣшку, то бываетъ такое положеніе, въ которомъ вы ему можете дать Матъ, если достанеть времени подоспѣть Конями на тѣ клетки, гдѣ можно сдѣлать Матъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.бб. Кe5, Кг6.

Кр. б 8. П з 3.

1. К e 3 — г 4

П з 3 — з 2

2. К e 4 — в 6 +

Кр.б 8 — а 8

3. К г 6 — б 5

Пз2—з1 беретъФ и

4. К б 5 — в 7 +

Матъ.

VI. Король противъ Слона и Коня.

Этотъ Матъ неизбѣженъ; чтобы его сдѣлать, надо привести непріятельскаго Короля на одну изъ угольныхъ клетокъ шашечницы, цвѣта различнаго съ вашимъ Слономъ, что потребуетъ болѣе или менѣе ходовъ, смотря по расположенію шашекъ и достоинству атаки и обороны.

Главнѣйшее затрудненіе къ совершенію этого Мата состоитъ въ движеніи Коня, который долженъ преграждать Королю противника клетки цвѣта, различнаго съ вашимъ Слономъ.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.	ЧЕРНЫЙ.
Кр.д4, Кб1, Се1, —	Кр. е 6. —
1. Се1 — в 4	Кр. е 6 — ж 6
2. Кр.д 4 — е 4	Кр.ж 6 — е 6
3. Кб 1 — в 3	Кр. е 6 — ж 6
4. Кв 5 — д 4	Кр.ж 6 — з 6
5. Кр.е 4 — е 5	Кр.з 6 — з 7(1)

(1) Если бы онъ выступилъ Кр. з6—з5, то вы бы играли Се4—д2 +; и тогда, если бы онъ подвинулъ Короля своего къ угольной клеткѣ одинаковаго цвѣта со Слономъ, то вы легко бы ему дали Матъ въ нѣсколько ходовъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

6. Кр.е 5 — е 6	Кр.з 7 — з 8(1)
7. К д 4 — г 6	Кр.з 8 — з 7
8. К г 6 — е 7 (2)	Кр.з 7 — ж 8
9. Е в 4 — г 3	Кр.ж 8 — е 8
10. Е г 3 — з 7	Кр.е 8 — д 8
11. К е 7 — д 5	Кр.д 8 — е 8
12. К д 5 — г 7 +	Кр.е 8 — д 8
13. Кр.е 6 — д 6	Кр.д 8 — г 8
14. Кр.д 6 — г 6	Кр.г 8 — д 8
15. Е з 7 — ж 6 +	Кр.д 8 — г 8
16. Е ж 6 — е 7	Кр.г 8 — в 8
17. К г 7 — в 5	Кр.в 8 — г 8
18. К в 5 — б 7 +	Кр.г 8 — в 8
19. Кр.г 6 — в 6	Кр.в 8 — б 8
20. Кр.в 6 — б 6	Кр.б 8 — в 8

(2) Если бы онъ ступилъ Кр. з7—з7, то надлежало бы играть Е д4—д2, чтобы принудить его Короля занять черную угольную клетку, откуда Конь долженъ его вымѣстить.

(3) Въ этомъ положеніи Матъ неизбеженъ въ 18 или 20 ходовъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

21. **С** е 7 — д 6 + **Кр.** в 8 — б 8
 22. **С** д 6 — г 7 **Кр.** б 8 — а 8
 23. **К** б 7 — в 5 **Кр.** а 8 — б 8
 24. **К** в 5 — а 6 — **Кр.** б 8 — а 8
 25. **С** г 7 — в 6 + **Матъ.**

Перелъна.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

11. **К** е 7 — д 5 **Кр.** д 8 — г 8
 12. **Кр.** с 6 — д 6 **Кр.** г 8 — в 7
 13. **К** д 5 — г 7 **Кр.** в 7 — в 6
 14. **С** з 7 — г 3 (1) **Кр.** в 6 — в 7
 15. **С** г 3 — д 4 **Кр.** в 7 — г 8
 16. **Кр.** д 6 — г 6 **Кр.** г 8 — д 8
 17. **С** д 4 — ж 6 + **Кр.** д 8 — г 8
 18. **С** ж 6 — е 7 **Кр.** г 8 — в 8
 19. **К** г 7 — в 5 (2)

(1) Если вы двинете **С** з7—з4 +, то онъ достигнетъ другой угловой кѣтки, и этотъ ошибочный ходъ разстроитъ всю прежнюю атаку.

(2) Безполезно продолжать далѣе, ибо это положеніе одинаково съ предыдущимъ.

VII. Ладья и Слонъ противъ Ладьи.

Во все время писатели о Шахматной игрѣ были различнаго мнѣнія о возможности этого Мата: нѣкоторые утверждаютъ, что имѣющій Ладью и Слона всегда можетъ выиграть; другіе отвергаютъ неизбѣжность этого Мата, и полагаютъ, что оный можетъ случиться единственно по ошибкѣ игрока, имѣющаго только одну Ладью. Финдоръ первый разрѣшилъ эту трудную задачу: онъ доказалъ, ученымъ образомъ, возможность сдѣлать этотъ Матъ въ данномъ положеніи, утверждая, что всегда можно противника поставить въ таковое; не взирая на это доказательство Финдора, многіе писатели оспариваютъ всегдашнюю возможность привести противника въ это положеніе.

Дѣйствительно, начертаніе о Шахматной игрѣ, обществомъ любителей, представляетъ положеніе въ которомъ этотъ Матъ признается невозможнымъ; мнѣ кажется, Гг.

любители ошиблись, и ниже его показано средство сдѣлать Матъ, въ положеніи, которое они почитаютъ безопаснымъ.

Здѣсь предложены то же многія положенія, въ которыхъ эготъ Матъ неизбѣженъ; они занимательны и могутъ быть полезны для упражняющихся въ изученіи игры.

Въ концѣ этой главы найдутъ сверхъ того положенія, которыя, какъ предполагаютъ, должны кончиться разрѣшеніемъ; нѣкоторыя разсужденія, къ нимъ приложенныя, откроютъ обширное поле любителямъ занятій.

Предѣлы этой книги не дозволяютъ распространяться болѣе о столь трудномъ вопросѣ. Чтобы вникнуть во всю глубину онаго и изслѣдовать всѣ перемѣны, имъ представляемыя, нужно цѣлую книгу; но въ заключеніе мнѣ кажется, возможность этого Мата доказана во всѣхъ положеніяхъ.

Чтобы сдѣлать Матъ, надо Короля противника привести на одну изъ крайнихъ

ливый шапечницы, тамъ занять положеніе, при которомъ дать Матъ или поставить его въ необходимость пожертвовать своею Ладьею за вашего Слона; въ особенности надо избѣгать мѣны Ладьи на Ладью, и чтобы не сдѣлать Патъ.

При исполненіи этого Мата надо дѣйствовать Слономъ такимъ образомъ, чтобы онъ могъ препятствовать Ладьямъ противника сдѣлать вамъ Шахъ, или чтобы онъ могъ закрыть этотъ Шахъ, дабы за тѣмъ Ладья противника не была уже въ состояніи защитить Матъ, который вы сдѣласте вашею Ладьею.

Филидоръ указываетъ слѣдующее положеніе, какъ единственное и наилучшее оборонительное для чернаго; въ этомъ именно съ нимъ другіе не согласны.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. д 6. С д 5. Л в 1. Кр. д 8 Л г 7.

1. Л в 1 — в 8 + Л г 7 — г 8.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

2. **Д** в 8 — в 7 **Л** г 8 — г 2 (1)3. **Д** в 7 — б 7 **Л** г 2 — г 1 (2)4. **Д** б 7 — ж 7 (3) **Л** г 1 — е 1 (4)

(1) Чтобы сдѣлать Мать, вы должны принудить противника стать Ладьёю на клетку *г 1* или *г 3*; какъ скоро этого достигнете, Мать долженъ быть сдѣланъ въ въ опредѣленное число ходовъ,

(2) Теперь онъ вынужденъ поставить Ладью на клетку *г 1* или *г 3*.

(3) Вы его принудили поставить Ладью на одну изъ тѣхъ клетокъ, которыя сопряжены съ его проигрышемъ, но этого мало. Надо еще, чтобы Ладья ваша отстояла отъ Короля вашего не болѣе какъ на Коневій ходъ. Если вы пойдете **Д** б 7 — е 7, то онъ двинетъ **Л** е 1 — е 2, и тогда придется опять начать снова; вмѣсто того, перенеся вашу Ладью направо, вы принуждаете его, для защиты отъ Мата, играть **Л** е 1 — е 1; это мѣсто не лучше клетки *г 1*.

(4) Онъ могъ бы выступить **Кр.** д 8 — е 8. (Смотри первую переписку.)

БѢЛЫЙ.

5. **С** д 5 — ж 3
 6. **Л** ж 7 — ж 4
 7. **Л** ж 4 — в 4
 8. **С** ж 3 — з 4
 9. **С** з 4 — е 6
 10. **С** е 6 — д 5
 11. **Л** в 4 — з 4

ЧЕРНЫЙ.

- Кр.д 8 — е 8 (1)
 Кр.е 8 — д 8 (2)
Л е 1 — г 1 (3)
 Кр.д 8 — е 8
Л г 1 — д 1 +
 Кр.е 8 — ж 8
 Проигралъ.

Первая перемѣна.

4. **Л** б 7 — ж 7 Кр.д 8 — е 8
 5. **Л** ж 7 — з 7 (4) **Л** г 1 — ж 1
-

(1) Онъ могъ бы играть **Л** е 1 — е 3. (*Смотри вторую перемѣну.*)

(2) Онъ возвращается на прежнее мѣсто, чтобы имѣть возможность закрыться отъ Шаха вашей Ладьи.

(3) Онъ могъ бы играть Кр. д 8 — е 8. (*Смотри третью перемѣну.*)

(4) Вы этимъ ходомъ принуждаете его играть **Л** е 1 — ж 1, чтобъ защитить отъ Мата: это доставляетъ средство взять его Ладью.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

6. **Д** з 7 — в 7 (1) **Кр.** е 8 — ж 8
 7. **Д** в 7 — в 8 + **Кр.** ж 8 — з 7
 8. **Д** в 8 — з 8 4 **Кр.** з 7 — ж 6
 9. **Д** з 8 — ж 8 **Кр.** ж 6 — з 7
 10. **Д** ж 8 — ж 1 : Пронграль.

Вторая перемѣна.

5. **С** д 5 — ж 3 **Л** е 1 — е 8
 6. **С** ж 3 — г 6 **Л** е 3 — д 3 +
 7. **С** г 6 — д 5 **Л** д 3 — е 3 (2)
 8. **Д** ж 7 — д 7 + **Кр.** д 8 — е 8 (3)
 9. **Д** д 7 — в 7 **Кр.** е 8 — ж 8
 10. **Д** в 7 — ж 7 + **Кр.** ж 8 — е 8 (4)

(1) Единственное средство спастись отъ Мата, выступить Королемъ на клетку **ж** 8; ибо если черный поидетъ **Л** **ж** 1 — **ж** 6 +, то вы сохраните всю вашу атаку, прикрывъ Шахъ вашимъ Слономъ.

(2) Если бы онъ выступилъ **Кр.** **д** 8 — **е** 8, то вы двинули бы **Д** **ж** 7 — з 7, чтобы въ слѣдующій ходъ сдѣлать Матъ.

(3) Если бы онъ выступилъ **Кр.** **д** 8 — **е** 8, то надлежало бы играть **Д** **д** 7 — **б** 7, чтобы въ слѣдующій ходъ сдѣлать Матъ.

(4) Если бы онъ выступилъ **Кр.** **ж** 8 — **з** 8, то вы взяли бы его Ладью, открывъ маскированный Шахъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

11. **Д** ж 7 — ж 4 Кр. е 8 — д 8 (1)12. **С** д 5 — е 4 Проигралъ.*Третья перемѣна.*

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

7. **Д** ж 4 — в 4 Кр. д 8 — е 88. **С** ж 3 — д 5 Кр. е 8 — ж 89. **Д** в 4 — з 4 Проигралъ.

Филлдоръ, указавъ Матъ въ вышеозначенномъ положеніи, представляетъ слѣдующее средство поставить въ оное противника, предполагая, что это всегда возможно.

(1) Если бы онъ двинулъ **Д** е 5 — д 5, чтобы воспрепятствовать Слону вашему сдѣлать Шахъ, то надлежало бы играть **Д** ж 4 — з 4, чтобы въ слѣдующій ходъ дать Матъ.

Средство приведенія противника (играющаго черными шашками) съ означенное предъ симъ положеніе окончанія игры.

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЁРНЫЙ.

Кр.д 4.	Л а 2.	С д 5	Кр.д 6.	Л г 7
1.	Л а 2 — б 2	(1)	Л г 7 — г 8	
2.	С д 5 — е 4	(2)	Л г 8 — д 8	
3.	Л б 2 — б 6	+	Кр.д 6 — е 7	+
4.	Кр.д 4 — е 5		Л д 8 — д 2	
5.	Л б 6 — б 1	(3)	Л д 2 — е 2	

(1) Если бы вы сдѣлали Шахъ, то онъ прикрылъ бы своею; но этимъ ходомъ онъ вынужденъ отвести Ладью, а это даетъ вамъ средство употребить Слона.

(2) Теперь, когда онъ не можетъ прикрыть Шахъ Королю отъ вашей Ладьи, вы принудите его отступить Королемъ.

(3) Этотъ ходъ необходимъ, чтобы имѣть Слона всегда въ томъ же употребленіи, т. е. чтобы препятствовать прикрыть Шахъ, дѣлаемый вашею Ладьею.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

6. **Л** б 1 — б 7 + **Кр.** е 7 — е 8 (1)
 7. **Вр.** е 5 — д 4 **Кр.** е 8 — д 8 (2)
 8. **С** е 4 — д 5 **Л** е 2 — е 7
 9. **Л** б 7 — б 8 + **Кр.** д 8 — д 7
 10. **Вр.** д 4 — г 5 **Л** е 7 — е 1
 11. **Л** б 8 — б 7 + **Кр.** д 7 — д 1
 12. **Вр.** г 5 — д 6 (3)

(1) Если бы его Король ступилъ на клетку **д 8**, то надлежало бы вашему Королю стать противъ него, и оставить вашего Слона подъ ударомъ; въ настоящемъ положеніи, затрудненіе въ томъ, чтобы поставить вашего Слона на клетку **д 5**, чему противникъ будетъ препятствовать, оставя Короля своего на одномъ мѣстѣ, и играя попеременно Ладьею съ клетки **е 2** на **е 1**.

(2) Если бы онъ двинулъ **Л** е 2 — **д 2**, то надлежало бы ходить **Вр.** **д 4** — **е 5**, и вашъ Слонъ освободился бы, но онъ могъ бы выступить **Кр.** **е 8** — **ж 8**.
(Смотри перемѣну.)

(3) Теперь вы находитесь въ положеніи, означенномъ въ предыдущей игрѣ.

Перемѣна на седьмомъ ходу.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|---------------------|---------------|
| 7. Кр.е 5 — д 4 | Кр.е 8 — ж 8 |
| 8. С е 4 — д 5 | Л е 2 — е 7 |
| 9. Л б 7 — б 1 | Л е 7 — е 2 |
| 10. Кр.д 4 — г 5 | Кр.ж 8 — е 7 |
| 11. Л б 1 — б 7 + | Кр.е 7 — ж 6 |
| 12. Л б 7 — ж 7 + | Кр.ж 6 — з 6. |
| 13. Кр.г 5 — д 6 | Л е 2 — д 2 |
| 14. Л ж 7 — ж 1 | Л д 2 — е 2 |
| 15. С д 5 — е 6 | Кр. з 6 — з 5 |
| 16. Л ж 1 — ж 5 + | Кр. з 5 — з 6 |
| 17. Кр.д 6 — е 7 | Л с 2 — в 2 |
| 18. Л ж 5 — б 5 | Л в 2 — в 7 + |
| 19. С е 6 — д 7 | Л в 7 — г 7 |
| 20. Л б 5 — б 8 | Кр. з 6 — з 5 |
| 21. Л б 8 — б 4 (1) | |

Теперь рассмотрим положеніе, которое въ начертаніи любителей признается без-
опаснымъ.

(1) Въ слѣдующій ходъ бѣлый дѣлаетъ Матъ; изъ этой перемѣны можно усмотрѣть одно изъ различныхъ средствъ довести до Мату: надо всегда держать

ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр.с6. Дг1. Се5.

Кр. с 8—Лд7.

Въ этомъ положеніи, говорятъ Гг. любители, не видно, какимъ образомъ сдѣлать непременно Матъ, и окончаніе этой игры будетъ то же, какъ и многихъ другихъ, въ коихъ соотвѣтственное расположеніе шаекъ ведетъ игру по обстоятельствамъ отъ выигрыша къ проигрышу, и отъ проигрыша къ розыгрышу.

Слѣдующее доказательство покажетъ, что Гг. Любители ошиблись.

1. Д г 1 — г 8 + Л д 7 — д 8
2. Д г 8 — г 7 Л д 8 — д 2
3. Д г 7 — в 7 (1) Л д 2 — д 1
4. Д в 7 — з 7 Л д 1 — ж 1

Слона поблизости Короля, такъ чтобы онъ могъ прикрыть отъ Шаха,

(1) Начиная съ этого хода, игра идетъ иначе, чѣмъ у Гг. любителей.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 5. Д з 7 — г 7 | Л ж 1 — д 1 (1) |
| 6. С е 5 — г 3 | Кр. е 8 — д 8 |
| 7. Д г 7 — г 4 | Кр. д 8 — е 8 |
| 8. Д г 4 — з 4 | Кр. е 8 — д 8 |
| 9. С г 3 — е 5 | Кр. д 8 — г 8 |
| 10. Д з 4 — в 4 | Проигралъ. |

Первая перемѣна.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 5. Д з 7 — г 7 | Кр. е 8 — д 8 |
| 6. Д г 7 — г 4 | Л ж 1 — е 1 |
| 7. Д г 4 — з 4 | Кр. д 8 — г 8 |
| 8. Д з 4 — з 4 | Проигралъ. |

Вторая перемѣна.

БѢЛЫЙ

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 8. Д г 4 — г 7 | Л д 1 — ж 1 |
| 9. С г 3 — в 4 | Кр. е 8 — д 8 |
| 10. С в 4 — д 6 | Л ж 1 — е 1 + |
| 11. С д 6 — е 5 | Кр. д 8 — г 8 |
| 12. Д з 4 — в 4. | Проигралъ. |

(1) Первая перемѣна.

Третья перемины.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|---|---|
| 6. $\text{С} \text{ е } 5 - \text{г } 5$ | $\text{Л} \text{ д } 1 - \text{д } 3$ |
| 7. $\text{С} \text{ е } 3 - \text{ж } 6$ | $\text{Л} \text{ д } 5 - \text{е } 5 +$ |
| 8. $\text{С} \text{ ж } 6 - \text{е } 5$ | $\text{Л} \text{ е } 3 - \text{д } 5$ |
| 9. $\text{Л} \text{ г } 7 - \text{з } 7$ | $\text{Л} \text{ д } 3 - \text{ж } 3$ |
| 10. $\text{Л} \text{ з } 7 - \text{е } 7 +$ | $\text{Кр. е } 8 - \text{ж } 3 (1)$ |
| 11. $\text{Л} \text{ е } 7 - \text{г } 7$ | $\text{Кр. ж } 8 - \text{з } 8$ |
| 12. $\text{Л} \text{ г } 7 - \text{з } 7 +$ | $\text{Кр. з } 8 - \text{ж } 8$ |
| 13. $\text{Л} \text{ з } 7 - \text{з } 4$ | $\text{Л} \text{ ж } 3 - \text{е } 3$ |
| 14. $\text{Л} \text{ з } 4 - \text{г } 4$ | Пронграль. |

ДРУГОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

Кр. в 6. $\text{Л} \text{ а } 6$. $\text{С} \text{ в } 5$. Кр. в 8. $\text{Л} \text{ б } 7$.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. $\text{Л} \text{ а } 6 - \text{а } 8 +$ | $\text{Л} \text{ б } 7 - \text{б } 8$ |
| 2. $\text{Л} \text{ а } 7 - \text{а } 7$ | $\text{Л} \text{ б } 8 - \text{б } 2$ |
| 3. $\text{Л} \text{ а } 7 - \text{ж } 7$ | $\text{Л} \text{ б } 2 - \text{г } 2$ |
| 4. $\text{Л} \text{ ж } 7 - \text{е } 7 (2)$ | $\text{Л} \text{ г } 2 - \text{г } 1$ |

(1) Если бы онъ двинулся Королемъ $\text{е } 8 - \text{ж } 8$, то вы бы играли $\text{з } 7 - \text{з } 4$.

(2) Вы делаете этотъ ходъ, чтобы его принудить играть Ладьею на $\text{е } 1$ или $\text{е } 3$ или $\text{е } 8$. Ему нельзя сдѣлать Матъ, доколе онъ не будетъ вынужденъ занять одной изъ этихъ трехъ клетокъ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

- | | |
|------------------|---------------|
| 5. Д е 7 — а 7 | Л г 1 — б 1 |
| 6. Е в 5 — а 3 | Л б 1 — б 3 |
| 7. Е а 3 — г 6 | Л б 3 — в 3 + |
| 8. Е г 6 — в 5 | Л в 3 — б 3 |
| 9. Д а 7 — в 7 + | Кр. в 8 — б 8 |
| 10. Д в 7 — д 7 | Кр. б 8 — а 8 |
| 11. Д д 7 — д 4 | Пройграть. |

ДРУГОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. а 6. Д г 6. Е а 5. Кр. а 8. Л б 7.

Чтобы въ этомъ положеніи сдѣлать Мать, принадлежитъ вашему Королю помѣстить на в 6, и потомъ поступать какъ въ предыдущемъ примѣрѣ.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. Е а 5 — б 6 | Л б 7 — а 7 |
| 2. Кр. а 6 — б 5 | Л а 7 — з 7 |
| 3. Кр. б 5 — в 6 | Л з 7 — з 8 |
| 4. Е б 6 — в 7 | Л з 8 — ж 8 |
| 5. Д г 6 — г 5 | Л ж 8 — ж 6 + |
| 6. Е в 7 — г 6 | Л ж 6 — ж 7 |
| 7. Д г 5 — д 5 | Л ж 7 — з 7 |

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

8. **Д** д 5 — д 8 + **Кр.а** 8 — а 79. **С** г 6 — в 5 Проигралъ.

ДРУГОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

Кр. ж 6. **Д** д 6. **С** ж 5. **Кр. ж** 8. **Л** е 7.

Въ этомъ положеніи, говорить Лолли, бѣлый не выиграетъ, ибо черный всегда можетъ ему воспрепятствовать занять Королемъ **д6** и Слономъ **д5**, безъ чего Мата не будетъ.

Это положеніе можетъ представиться на шашечницѣ четырьмя разными образами.

Вопервыхъ замѣчу, что если бы даже утвержденіе Лолли было справедливо, то изъ того нельзя заключить, что этотъ Матъ невозможенъ, ибо черный можетъ неоднократно своимъ Королемъ и Ладьею занимать положеніе, которое предполагаетъ ведущимъ къ розыгрышу; но мнѣ кажется, что бѣлый, дабы привести противника на крайнюю полосу шашечницы, ни мало не обя-

занъ занимать то положеніе, въ каковомъ Лолли его поставилъ, ибо если вмѣсто онаго Король его находился бы на д6, а Слонъ на д5, то бѣлый бы выигралъ. (*Смотри 2-ю перемѣну Филидора.*)

Это положеніе Лолли обильно случаями, когда бываетъ Мать, и полагаю, что черный, играя хорошо, можетъ всегда препятствовать противнику занять Королемъ и Слономъ такое положеніе, при которомъ Мать доказанъ.

Но я убѣжденъ также, что бѣлый легко можетъ перемѣстить чернаго Короля на другую крайнюю полосу шашечницы, въ такое положеніе, въ которомъ тщетна будетъ всякая оборона.

Къ сожалѣнію, Лолли не присовокупилъ доказательствъ къ своему предположенію. Это много сдѣлало бы легче изученіе столь труднаго удара.

ИНЫЯ ПОЛОЖЕНІЯ.

Нижеозначенныя положенія были доставлены въ Регентскую кофейную, нѣсколько лѣтъ тому назадъ, двумя обывателями города Англи.

ПЕРВОЕ ПОЛОЖЕНІЕ.

БѢЛЫЙ.

ЧЕРНЫЙ.

Кр. г 5. Л а 6. С г 4. Кр. г 7. Л г 7.

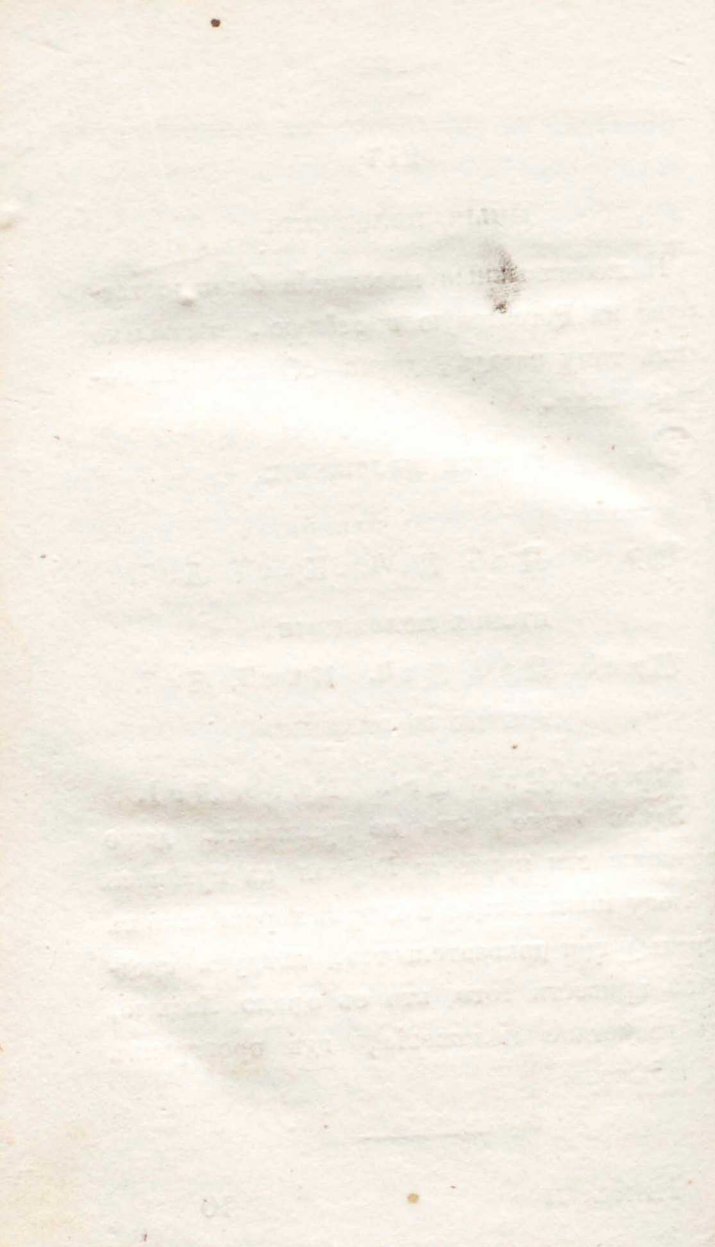
ВТОРОЕ ПОЛОЖЕНІЕ.

Кр. е 5. Л а 6. С е 4. Кр. е 7. Л г 7.

ТРЕТЬЕ ПОЛОЖЕНІЕ.

Кр. г 5. Л з 7. С г 4. Кр. г 8. Л г 1.

Здѣсь видно, что не признають даже возможности привести Короля на крайнюю полосу шашечницы; вникнувъ хорошенько въ предыдущія доказательства, найдутъ средство привести того, кто съ одною Ладьею, въ извѣстное положеніе, гдѣ проигрышь неизбѣженъ.



П Р А В И Л А

ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.



1.

По принятому обыкновенію , игроки имѣ-
ютъ на правой рукѣ по бѣлой угольной
клеткѣ шашечницы . Если шахматная доска
лежитъ неправильно , и эта клетка нахо-
дится на лѣвой рукѣ , то игрокъ , замѣтив-
шій ошибку прежде своего четвертаго хода,
можетъ требовать начать вновь игру ; но
когда съ обѣихъ сторонъ ходили по четы-
ре раза , то игра продолжается , и не иначе
можетъ быть переиграна , какъ съ согласія
противника .

II.

Если шашки неправильно поставлены ; если одна шашка не на своемъ мѣстѣ , то замѣтившій таковую ошибку , можетъ поправить, или поудить поправить оную прежде своего четвертаго хода ; но когда съ обѣихъ сторонъ ходили по четыре раза , игра продолжается въ существующемъ положеніи шашекъ — и онѣ не могутъ уже быть переставлены на настоящія свои мѣста безъ согласія противника .

III.

Если кто въ началѣ игры забылъ поставить Офицера или пѣшку, то послѣ четырехъ ходовъ съ обѣихъ сторонъ, игра продолжается, и забытую пѣшку или Офицера не иначе можно поставить , какъ съ согласія противника .

IV.

Ежели кто условился отдать впередъ Офицера или пѣшку, но забылъ это сдѣ-

лать, то въ продолженіе игры онъ не можетъ уже снять съ шашечницы ни этого Офицера, ни пѣшки, игра продолжается въ существующемъ положеніи, и тотъ, кто долженъ былъ получить шашку впередъ, можетъ выиграть, но не проиграть; самое худшее для него, если послѣдуетъ розыгрышь.

V.

Первенство хода, или право на первый ходъ опредѣляется по жеребью предъ игрою.

VI.

Кто выигралъ, тотъ имѣетъ первенство хода въ слѣдующую игру, если не сдѣлано инаго о томъ условія.

VII.

Кто отдаегъ впередъ, тотъ имѣетъ первенство хода, если не условились съ противникомъ.

VIII.

Дотронувшись до какой-нибудь шашки, обязаны ею играть, если предварительно

не сказали: *поправляю*; если шашка упадетъ на шашечницѣ, то можно оную поднять, не бывъ обязану играть ею, но всегда лучше сказать: *поправляю*.

IX.

Сдѣлавши ходъ, и отнявъ руку отъ игральной шашки, переиграть уже нельзя (*).

X.

Если кто дотронулся чужой шашки, не сказавъ *поправляю*: то противникъ можетъ его принудить взять оную; если эту шашку никакою другою шашкою взять нельзя, то дотронувшійся до оной, играетъ по произволению.

XI.

Если кто по ошибкѣ сыгралъ чужою шашкою вмѣсто своей, то противникъ вправе принудить его взять эту шашку, буде

(*) Это правило существуетъ и въ простыхъ шашкахъ: *что за шашку, то за мѣсто*.

возможно, или поставить ее на прежнее мѣсто, или оставить на поставленномъ вновь мѣстѣ, и потомъ играть своею шашкою.

XII.

Если кто взялъ чужую шашку такою шашкою, которая брать не могла, то онъ обязанъ, согласно волѣ противника, или взять другою шашкою по правиламъ, буде возможно, или играть тою шашкою, коею прежде бралъ.

XIII.

Если вы возьмете своею шашкою одну изъ вашихъ же, то она для васъ потеряна, буде не замѣтите ошибки прежде хода противника, и притомъ онъ имѣетъ право требовать, чтобы вы играли одною изъ этихъ шашекъ, по его избранію.

XIV.

Если вы сдѣлали неправильный ходъ, то противникъ вправе оставить опый безъ изъ-

мѣненія, или потребовать, чтобы вы переиграли тою же шашкою.

XV.

Если кто сдѣлалъ сряду два хода, то противникъ въправѣ, прежде своего хода, или оставить хода въ своей силѣ, или принудить второй изъ оныхъ отставить.

XVI.

Подвинувъ пѣшку на два шага, проходя мимо пѣшки противника, въ его волѣ взять оную.

XVII.

Король не можетъ рокировать, когда онъ или Ладья съ мѣста уже ходили, или если онъ долженъ проходить подъ Шахомъ; а ежели въ этихъ случаяхъ дотронутся до Короля или Ладьи, чтобы рокировать, то противникъ въправѣ принудить ходить Королемъ или Ладьею.

XVIII.

Если тронуть шапку, которою нельзя ходить, не открывъ Королю Шахъ, то обязаны ходить Королемъ, а ежели и Король не можетъ двинуться, не подвергаясь Шаху, то ошибка остается безъ послѣдствія и можно играть по усмотрѣнію.

XIX.

Надлежитъ предъявлять *Шахъ* Королю; если сдѣлаютъ вашему Королю Шахъ, не сказавъ того, и вы сыграете, не прикрывшись отъ Шаха, а потомъ противникъ сдѣлаетъ нападеніе на какого-либо вашего Офицера и скажетъ: *Шахъ Королю*, то вы вправѣ переходить, чтобы защитить Короля отъ Шаха.

XX.

Но ежели вы сами стали подъ Шахомъ, и не замѣтили этого прежде хода противника, то онъ тотъ же часъ можетъ атаковать Ферзя или иного вашего Офицера, сказавъ: *Шахъ Королю*.

XXI.

Если играющіе не замѣтили, что Король стоитъ нѣсколько уже ходовъ подъ Шахомъ, и невозможно повѣрить, былъ ли ему сдѣланъ Шахъ безъ предьявленія, или онъ самъ поставилъ себя подъ Шахомъ: въ такомъ случаѣ игрокъ, коего Король подъ Шахомъ, можетъ, какъ скоро это замѣтитъ, переиграть свой послѣдній ходъ, и защититься отъ Шаха. Если же это замѣчено будетъ противникомъ, то онъ можетъ атаковать каждаго вашего Офицера, сказавъ: Шахъ Королю.

XXII.

Когда противникъ вашъ объявитъ Шахъ Королю, а въ сущности его нѣтъ, въ такомъ случаѣ, если вы коснулись Короля, или иной шапки, чтобы защититься отъ Шаха, и замѣтите, что Шаха нѣтъ, то можете переиграть, прежде нежели пойдетъ противникъ.

XXIII.

Но не можно будетъ переиграть, если противникъ сдѣлалъ уже свой ходъ; и вообще всякая неправильность оставляется, какъ скоро вы ступили или тронули шашку для слѣдующаго хода.

XXIV.

Когда пѣшка прошла въ довѣдь, то вмѣсто оной можно требовать другаго Ферзя, третьяго Коня, или того Офицера, котораго признаете нужнѣйшимъ для выигрыша.

XXV.

Если Король *патъ*, то есть, что ему нигда нельзя двинуться, не ставъ подъ Шахомъ, и когда не имѣется иной шашки, которою можно было бы играть: въ такомъ случаѣ розыгрышъ.

XXVI.

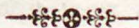
Всякій спорный ходъ имѣеть быть разрѣшенъ по вышеизложеннымъ правиламъ;

если рѣшеніе спора зависить отъ обстоятельства, то игроки должны обратиться къ сужденію зрителей.

Эти правила изображены въ начертаніи любителей. Онѣ служатъ нынѣ руководствомъ во Франціи. Поелику вообще ихъ находятъ неполными и очень строгими, то предлагаю принять слѣдующее предположеніе правилъ.

П Р А В И Л А

ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.



I.

Игроки должны имѣть на правой рукѣ угольную бѣлую клетку шашечницы. Если она положена неправильно, то замѣтившій ошибку прежде своего четвертаго хода, имѣеть право начать вновь игру; но когда съ обѣихъ сторонъ сдѣлано по четыре хода, то игра продолжается въ существующемъ положеніи.

II.

Если шашки неправильно поставлены, то замѣтившій ошибку можетъ поправить, или

требовать поправленія оной, прежде своего четвертаго хода; но когда сдѣлано съ обѣихъ сторонъ по четыре хода, то игра продолжается въ существующемъ размѣщеніи шашекъ.

III.

Если, начиная игру, забыли пѣшку или Офицера, то отъ воли противника зависить, начать игру вновь, или продолжать оную, дозволивъ поставить на мѣсто забытую шашку.

IV.

Если, начиная игру, вы забыли снять пѣшку или Офицера, котораго по условію должно отдать впередъ, то отъ воли противника зависить: продолжать игру или начать оную вновь.

V.

Первенство хода опредѣляется сначала по жеребью, а потомъ попеременно, хотя бы

произошелъ розыгрышъ. Первенство хода принадлежитъ тому, кто отдаетъ шашку впередъ.

VI.

Въ случаѣ спора, кому играть какого цвѣта шашками, въ играхъ съ дачею впередъ и безъ оной, выборъ цвѣта определяется на всѣ игры единожды по жеребью.

VII.

Когда отдаютъ пѣшку впередъ, то обыкновенно пѣшку Королевскаго Слона. Кто получаетъ впередъ нѣсколько ходовъ, можетъ, пользуясь оными, переступить на чужую половину шашечницы.

VIII.

Дотронувшись шашки, обязаны играть ею, если предварительно не сказали: *попращаю*. Даже, чтобы поставить упавшую шашку, надо сказать: *попращаю*.

Отнявъ руку отъ своей шашки , нельзя уже переиграть; но доколѣ рука не снята, можете поставить шашку по усмотрѣнію.

X.

Если вы коснулись шашки противника , не сказавъ : *поправляю* , то онъ можетъ требовать , чтобы вы ее взяли , буде вашъ ходъ. Ежели нѣтъ средства взять , то коснувшійся обязанъ играть Королемъ, буде можно; въ противномъ случаѣ ошибка остается безъ послѣдствія.

XI.

Если по ошибкѣ вы пойдете шашкою противника вмѣсто своей, то отъ его воли будетъ зависѣть требовать , чтобы взяли эту его шашку , если есть къ тому возможность, или поставили бы оную на ея прежнее мѣсто, и ходили бы вашимъ Королемъ, или наконецъ оставили бы ее тамъ, гдѣ помѣстили по ошибкѣ. Какъ здѣсь , такъ и

въ другихъ подобныхъ случаяхъ , если Короля нельзя двинуть , не поставя его подъ Шахомъ, то эта часть возмездія употреблена быть не можетъ.

ХІІ.

Когда, въ слѣдствіе ошибки, вы обязаны будете ходить Королемъ, то потеряете право рокировать.

ХІІІ.

Если вы взяли шашку противника такою шашкою, которая не могла брать, то обязаны взять другою шашкою по правиламъ, буде возможно; въ противномъ случаѣ должны играть тою шашкою, которою прежде брали.

ХІV.

Если вы взяли своею шашкою одну изъ вашихъ же, то противникъ вправѣ назначить, которою изъ этихъ двухъ шашекъ вы должны играть

Если вы сдѣлали ошибочный ходъ, то отъ воли противника зависеть, или оставить оный въ своей силѣ, или перемѣнить неправильный ходъ, или поставить игранную шапку на прежнее мѣсто и требовать, чтобы вы ходили Королемъ.

XVI.

Если вы сдѣлаете два хода сряду, то противникъ вправѣ прежде своего хода или оставить ваши оба хода въ ихъ силѣ, или требовать, чтобы вы отставили второй ходъ.

XVII.

✕ Каждой пѣшкѣ дано преимущество вытупить въ первый разъ на два шага, но въ этомъ случаѣ она можетъ быть взята на ходу всякою пѣшкою, которая могла бы ее брать, если бы она была двинута только на одинъ шагъ.

При рокировкѣ, Короля переносить чрезъ

ту Ладью, которую къ нему придвигаютъ, и ставятъ возлѣ оной.

Король не можетъ рокировать, находясь подъ Шахомъ, ни сдѣлавъ ходъ, ни подвергаясь Шаху на ходу, ни съ Ладьею, которая была двинута. Ежели въ этихъ четырехъ случаяхъ будете рокировать, то противникъ вправѣ назначить ходить вамъ Королемъ или Ладьею.

Кто отдалъ впередъ Ладью, не менѣе того можетъ рокировать на ту сторону, гдѣ нѣтъ Ладьи, сказавъ только: *рокирую*. X

XVIII.

Когда пѣшку проведутъ въ довѣдь, то вмѣсто оной требуютъ Офицера по желанію.

XIX.

Если тронуть пѣшку, которою нельзя ходить, не открывъ Шахъ своему Королю, то обязаны ходить Королемъ; а ежели Ко-

роль не можетъ двинуться, не подвергаясь Шаху, то ошибка останется безъ послѣдствія.

XX.

Надо предъявлять Шахъ Королю; если сдѣлаютъ вашему Королю Шахъ, не сказавъ того, и вы сыграете, не прикрывшись отъ Шаха, а потомъ противникъ вознамѣрится взять или остановить вашего Офийера, объявля: *Шахъ Королю*, тогда вы вправѣ переходить, чтобы защитить Короля отъ Шаха.

XXI.

Если не замѣтили, что Король стоитъ нѣсколько уже ходовъ подъ Шахомъ, и невозможно повѣрить, былъ ли ему сдѣланъ Шахъ безъ предъявленія, или онъ самъ поставилъ себя подъ Шахомъ: въ такомъ случаѣ игрокъ, коего Король подъ Шахомъ, можетъ, какъ скоро это замѣтитъ, или о томъ узнаетъ, переиграть свой послѣдній ходъ и защититься отъ Шаха.

XXII.

Если противникъ вашъ объявить Шахъ , а въ сущности онаго нѣтъ, и вы коснетесь Короля или другой шашки , чтобы защититься отъ Шаха , и замѣтите, что Шаха нѣтъ , то можете переиграть прежде нежели пойдетъ противникъ.

XXIII.

Но не можно будетъ переиграть , если противникъ сдѣлалъ уже свой ходъ ; вообще всякая неправильность оставляется, какъ скоро сдѣлавшій оную сыгралъ или дотронулся шашки , чтобы играть слѣдующій ходъ.

XXIV.

Когда ничѣмъ ходить не можно , а Король, находясь не подъ Шахомъ, не можетъ сойти съ мѣста, не подвергаясь оному, то Король *patz* и происходитъ розыгрышъ.

XXV.

Когда игрокъ затрудняется сдѣлать мудреный Мать, какъ на пр. Конемъ и Слономъ

противъ Короля, Ладьею и Слономъ противъ Ладьи, Ферземъ противъ Ладьи, то, по просьбѣ противника, опредѣляютъ шестьдесятъ ходовъ съ обѣихъ сторонъ для окончанія игры, послѣ которыхъ признается розыгрышъ.

XXVI.

Каждый спорный ходъ долженъ быть разрѣшенъ по вышензложеннымъ правиламъ; случайный же споръ могутъ рѣшить изъ присутствующихъ зрителей, къ которымъ игроки обратятся.

XXVII.

К О Н Е Ц Ъ .

Если Король противъ
двухъ Ладьей и Слономъ
и Ферземъ противъ
Ладьи, то это
двухъ ходовъ: Матингъ; и
если то все другія фигуры

ОГЛАВЛЕНІЕ.



КНИГА ПЕРВАЯ.

	<i>Странъ.</i>
ГЛАВА I. — О начальныхъ ходахъ игры.	19
ПЕРВОЕ ОТДѢЛЕНІЕ. — Открывающій игру выступаетъ на второмъ ходу Слономъ Короля на четвертую клетку Слона своего Ферзя.....	23
ВТОРОЕ ОТДѢЛЕНІЕ. — Открывающій игру выступаетъ на второмъ ходу Ко- немъ Короля на третью клетку сво- его Слона.....	59
ТРЕТІЕ ОТДѢЛЕНІЕ. — Предлагающій Гамбитъ играетъ на третьемъ ходу Слономъ Короля на четвертую клет- ку Слона своего Ферзя.....	95
ЧЕТВЕРТОЕ ОТДѢЛЕНІЕ. — Предлага- ющій Гамбитъ играетъ на третьемъ ходу Конемъ Короля на третью клет- ку своего Слона.....	105
ПЯТОЕ ОТДѢЛЕНІЕ. — Начала различ- ныя.....	155
ГЛАВА II. — О играхъ съ дачею впередъ.	174

изъ рукописи не въ оконч.

ОТДѢЛЕНИЕ ПЕРВОЕ. — Черный отдасть впередъ пѣшку и первенство хода..	177
ОТДѢЛЕНИЕ ВТОРОЕ. — Черный отдасть впередъ пѣшку и два хода.....	187
ГЛАВА III. — О срединѣ игорь.....	192

КНИГА ВТОРАЯ.

ГЛАВА I. — Замѣчательныя положенія игорь	3
Рѣшенія предыдущихъ положеній игорь первой главы.....	123
ГЛАВА II. — Объ окончаніяхъ игры....	150
I. Одна пѣшка.....	152
II. Розыгрышъ или выигрышъ двухъ пѣшекъ противъ одной.....	154
III. Розыгрышъ двухъ отдѣльныхъ про- тивъ двухъ соединенныхъ пѣшекъ....	158
IV. Окончаніе игры, въ которой стѣ первенства хода зависитъ выигрышъ или проигрышъ.....	159
V. Другое окончаніе игры, въ которой отъ первенства хода зависитъ выи- грышъ или проигрышъ.....	160
VI. Ладья и ферзь выигрываютъ про- тивъ Сл и К.....	162

Стран.

Розыгрышь въ той же игрѣ, если имѣю- щій пѣшку ошибется.....	163
VII. Ферзь выигрываетъ противъ пѣшки, поступающей въ Ферзи.....	165
VIII. Розыгрышь Ферзя противъ пѣш- ки, поступающей въ Ферзи.....	166
Другой розыгрышь Ферзя противъ пѣш- ки, поступающей въ Ферзи.....	167
Та же игра выиграна, если Король в з- лѣ пѣшки.....	168
IX. Ферзь выигрываетъ противъ Ладьи и пѣшки.....	—
Розыгрышь Ферзя противъ Ладьи и пѣшки.....	171
X. Розыгрышь Ладьи и пѣшки противъ Ладьи.....	172
Прогрышь той же игры, если имѣю- щій только Ладью ошибется.....	173
XI. Розыгрышь Ферзя и пѣшки противъ Ферзя.....	175
XII. Слонь и пѣшка противъ двухъ пѣ- шекъ.....	176
XIII. Слонь и пѣшка противъ Слона.....	178
XIV. Розыгрышь одного Короля противъ Слона и пѣшки.....	180
XV. Розыгрышь Коня и пѣшки про- тивъ одного Короля.....	—
XVI и XVII. Лишняя пѣшка и Слонь противъ Коня.....	181
XVIII. Двѣ лишнія пѣшки на одной сторонѣ, и у каждой по Слону раз- личнаго цвѣта.....	182

хѣх. Пѣшки, болѣе выдвинутыя, имѣ- ють преимущество.....	185
хх. Лишняя пѣшка и у каждаго Ладья.	—
ххѣ. Розыгрышъ Коня, удаленнаго отъ своего Короля противъ пѣшки, посту- пающей въ Ферзи.....	187
ххѣѣ. Конь и пѣшка противъ четырехъ пѣшекъ.....	188
ххѣѣѣ. Король и Слонъ противъ Ко- роля и Ладья.....	189
ххѣѣѣѣ. Король и Конь противъ Короля и Ладья.....	190
ГЛАВА III. — О Матѣ.....	191
ѣ. Ладья противъ одного Короля.....	—
ѣѣ. Двѣ Ладья противъ одной.....	192
ѣѣѣ. Ферзь противъ Ладья.....	193
ѣѣѣѣ. Король противъ двухъ Слоновъ..	195
ѣѣѣѣѣ. Король противъ двухъ Коней.....	196
ѣѣѣѣѣѣ. Король противъ Слова и Коня..	197
ѣѣѣѣѣѣѣ. Ладья и Слонъ противъ Ладья..	201
ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.....	219

ПОГРЪШНОСТИ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.



Стр.	Строчки.	Напечатано.	Читайте.
9	— — — 5	ся	его
— — — — 16		цыфры.	цыфры
— — — — 18		загла ная	заглавная
12	съ низу 1	а1	е4
15	съ низу 1	нея,	нея;
17	съ низу 4	и начина	начинная
30	съ низу 4	4	4:
— — — — 11		избѣгнете,	избѣгните,
32	съ низу 7	подвигайте	подвинули
62	— — — 9	8:	8
79	съ низу 6	4	4 ⁺
83	— — — 9	6:	6
84	— — — 4	3:	3
86	— — — 7	К	П
— — — — 14		3	3:
88	— — — 2	7	7:
— — — — 11		ед: П 27-26	4 П 27-25
96	— — — 8	4	4:
97	съ низу 4	д5	д5:

II

Стр.	Строки.	Напечатано.	Читайте.
98	— — — 11	7—д 8	8—д 7
100	— — — 8	д	з
102	сънизу 3	1ж	ж 1
103	— — — 15	слономъ.	Слона,
104	— — — 11	7	1
105	— — — 13	е	г
107	— — — 2	д	д:
— — — — — 4	е	г	
— — — — — 9	в	е	
— — — — — 13	2	1	
108	сънизу 3	с	г
110	— — — 4	1	1:
111	— — — 14	д	ш
112	сънизу 1	д7	е7
113	— — — 5	д	д:
114	— — — 12	д	д:
115	— — — 8	з	з:
117	— — — 2	г 3	г 2
119	— — — 2	7:	7
— — — — — 4	1	5	
— — — — — 8	3	3:	
120	— — — 6	7	5
121	— — — 2	3	3+
— — — — — 12	2	2	

III

<i>Стр.</i>	<i>Строки.</i>	<i>Напечатано.</i>	<i>Читайте.</i>
122	— — — 13	е7	д7
123	— — — 9	41	4
125	— — — 9	Фа	Ф н
— — — — 15		П	К
128	— — — 14	7	7:
129	— — — 5	К	Ф
— — — — 14		Ферзю	Ферзя
131	— — — 13	д3	е3
132	— — — 12	П	С
137	— — — 11	г	з
148	— — — 19	36	з7
150	— — — 13	Ф	К
— — — — 14		е6	е6:
152	— — — 6	6	7
— — — — 16		5	5:
155	— — — 8	П	С
161	— — — 3	5	3
172	— — — 7	7.	7
— — — — 8		3.	3
— — — — 16		с5	с4
173	— — — 4	3:	3
— — — — 5		4	4:
177	сънизу	4	дѣласть
181	— — — 7	3	4

IV

Стр.	Строки.	Напечатано.	Читайте.
185	— — — 7	И ж 3	И ж 2
187	съ низу 3	е3	е1
188	— — — 8	в 5	в 6
191	— — — 11	И ж 4	И ж 2
196	— — — 2	2	4
200	съ низу 4	выдвинутія	выступленія
212	— — — 4	4	4:
— — — 19	3	3:	
213	съ низу 4	не лучше ли	не лучше
216	— — — 16	— ж 1	— 3 1
224	— — — 11	5	3
225	— — — 3	е	ж
226	— — — 2	3	5:
228	— — — 2	К	И
— — — 9	ж 8		3 8
— — — 13	И б 7		И б 6

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

Стр.	Строки.	Напечатано.	Читайте.
123	съ низу 1	а 8	в 8
127	— — — 4	7.	7:
— — —	съ низу 1	2	4
130	— — — 10	7	7:
131	— — — 16	5: †	5 †

<i>Стр.</i>	<i>Строки.</i>	<i>Напечатано.</i>	<i>Читайте.</i>
132	съ низу 3	† С ж 6 — г 7	С ж 6 — е 7
133	съ низу 5	Кр.а 5	Кр.а 6
145	— — — 13	Ф П 32 — 31	Ф П 32 — 3 1
		береть Ф	береть Ф
146	съ низу 2	возметъ	не возметъ
148	— — — 2	ж 5	ж 3
— — —	7	д 1 †	д 1
— — —	15	в 7	б 7
154	— — — 1	Розыгрыши	Розыгрышъ
— — —	19	линія	линіи
155	съ низу 5	е 5	г 5
156	— — — 9	д 8	е 8
159	— — — 13	К	Кр.
— — —	15	К	Кр.
160	— — — 8	д — в 6 К	5 — в 6 Кр.
163	съ низу 6	вы играете	выиграете
167	— — — 8	ею	его
— — —	14	8	2
— — —	15	ж 2	ж 1
168	— — — 13	Ф и	Ф и
172	съ низу 1	отставя	оставя
174	съ низу 4	Л	Л
176	— — — 4	б †	б
182	— — — 6	пользуясь	пользуюсь

VI

<i>Стр.</i>	<i>Строки.</i>		<i>Напечатано</i>	<i>Читайте.</i>
184	съ низу	3	Бѣлый Черный	Черный. Бѣлый.
185	съ низу	1	Кр. е 5	Кр. е 4.
186	— — —	7	Ф	Ф
—	— — —	13	бѣлый,	черный.
—	— — —	14	К д 6 — д 7	Кр. д 6 — д 7
			двинуть бы Л	двинуть бы Л
187	— — —	11	б.	з.
188	— — —	6	4	б
—	— — —	12	Ф	Ф
204	— — —	7	сдѣланъ въ	сдѣланъ
206	— — —	8	8	з
208	съ низу	8	своею;	ладьею
209	— — —	7	д 1	д 8
212	— — —	13	— з4	— в4
—	— — —	16	г 7	з 4
213	— — —	6	ж 3	ж 3 (1)
—	— — —	7	ж 3 (1)	ж 8
214	— — —	7	а 7	а 7+
216	— — —	12	убѣжденъ	убѣжденъ
217	— — —	8	Л г 7	Л е 7
233	съ низу	2	этѣхъ	этихъ
236	— — —	7	офийера,	офицера.

РКТ
МЗ



2014078921